SUPLEMENTO ESPECIAL REALIZADO POR LOS EXPERTOS DE **HOBBY CONSO**

Descubre a fondo el Salvaje Oeste

- El análisis más completo
- Todas las misiones
- El mapa al detalle
- Consejos y estrategias



44 páginas

RED DEAD REDEMPTION™

XBOX 360 PS3





EL KIOSKO DE MIC____MIC



SUMARIO



JOHN MARSTON es el pistolero que protagoniza esta aventura abierta, que sigue los pasos de la saga «GTA», pero está ambientada en el oeste, en 1911.

EL OESTE MÁS SALVAJE

RED DEAD REDEMPTION



Un siglo antes de que Niko Bellic llegase a Nueva York, ya había un héroe luchando contra su destino. Se llamaba Marston, y su historia está en nuestras manos... o mejor dicho, en nuestro revólver.

EN EL AÑO 1911, EL OESTE AMERICANO era la tierra de las oportunidades. Colonos, forajidos y vaqueros se trasladaban hasta la frontera para empezar una nueva vida, sobreviviendo gracias al sudor de su frente y al fuego de sus armas. Entre ellos estaba John Marston, el protagonista de «Red Dead Redemption», un antiguo cuatrero que se ve obligado a trabajar como agente del gobierno federal.

Si Marston quiere recuperar a su familia, tendremos que ayudarle a capturar a sus antiguos compañeros de fechorías: Bill Williamson, Javier Escuella y Dutch. Así que preparaos para viajar al Oeste, un enorme territorio (tres condados que abarcan el doble del área de «San Andreas») y cumplir 57 misiones al servicio de los personajes más variopintos y entrañables de la época. El desarrollo, como no podía ser de otra manera, sigue las pautas de «GTA»: una aventura abierta, en la que tenemos libertad para explorar los escenarios, cumplir tareas secundarias y participar en un montón de minijuegos.

EL PLANTEAMIENTO DE LAS MISIONES (desde conducir el ganado a defender un tren del ejército mejicano o cazar un oso) tiene un esquema sencillo. Nos trasladamos a un lugar, a caballo o en



■ AVENT. DE ACCIÓN ■ ROCKSTAR ■ 1 - 16 JUG. ■ CASTELLANO (textos) ■ 69,95 € ■ Lanz.: 21 de mayo ■ 18



LOS ESCENARIOS tienen unas dimensiones casi inabarcables. La distancia de dibujado nunca había sido tan grande en un juego.



NUESTRO HONOR y la fama que tengamos influyen en el modo de comportarse de los personajes secundarios.



EL SISTEMA DE PUNTERÍA es semiautomático, y podemos activar el "Dead Eye" para disparar en tiempo bala.

UN MUNDO DE POSIBILIDADES

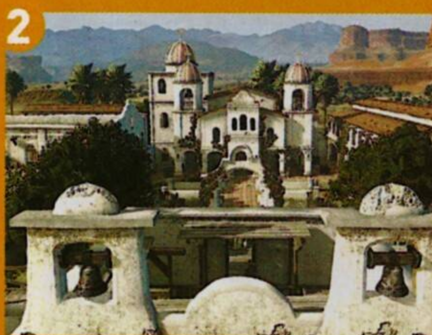
Además de la historia principal, que está compuesta por 57 misiones, «Redemption» cuenta con un montón de minijuegos y tareas secundarias, muy en la línea de «GTA». Todas están perfectamente adaptadas a su época:



PODEMOS HACER RELACIONES en la cantina, comprar ropa en el sastre, alquilar casas o ir a una proyección de cine en la iglesia.



LOS MINIJUEGOS incluyen póquer, blackjack, dados, lanzar la herradura y jugar con un cuchillo entre los dedos.





LAS TRES ZONAS DEL JUEGO

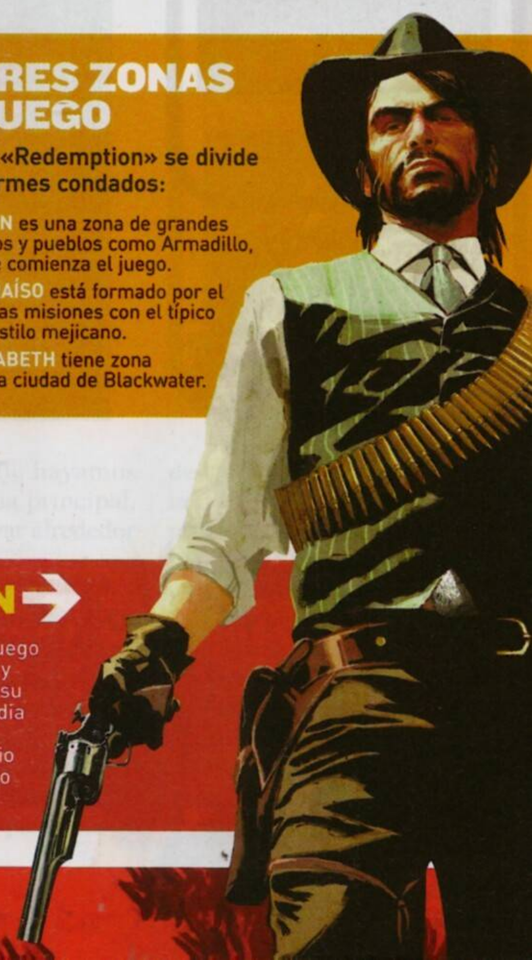
El mapa de «Redemption» se divide en tres enormes condados:

1. **NEW AUSTIN** es una zona de grandes pastos, ranchos y pueblos como Armadillo, el lugar donde comienza el juego.
2. **NUEVO PARAÍSO** está formado por el desierto y varias misiones con el típico ambiente de estilo mejicano.
3. **WEST ELIZABETH** tiene zona montañosa y la ciudad de Blackwater.

la diligencia, y nos encargamos de "ajusticiar" a quien se cruce en nuestro camino, utilizando un sistema de puntería semiautomático muy equilibrado. Además, John puede utilizar su concentración, el "Dead Eye", para disparar a cámara lenta o agrupar los impactos en puntos vitales de sus enemigos.

Cuantas más misiones llevamos a cabo, más sonará nuestro nombre por la región (nosotros lo observamos mediante el indicador de fama) y la reacción de los personajes secundarios al vernos será diferente. Del mismo modo, si escogemos capturar a los enemigos en vez de matarlos y nos comportamos de una forma honrada, seremos tratados de un modo más amable.

→ LA NATURALEZA JUEGA UN PAPEL FUNDAMENTAL en «Red Dead Redemption». Los escenarios se dividen en ambientes ▸▸



MARSTON →

El protagonista del juego está entre la espada y la pared. Su mujer y su hijo están bajo custodia del gobierno, y solo los liberarán a cambio de sus servicios como pistolero.

LA VIDA SALVAJE

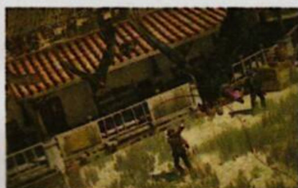
Los animales son muy numerosos en el juego, y se comportan con naturalidad. Algunos son peligrosos, otros son simples presas y (si son carroñeros) nos indican dónde hay cadáveres.



EL OSO es el depredador más peligroso que vamos a encontrar. Habita en las montañas.



CIERVOS Y BISONTES se pueden abatir mucho mejor si cazamos en grupo, en el modo online.



BUITRES, CUERVOS, HALCONES y águilas calvas planean por los cielos. Un disparo les espanta.



CABALGAR es una auténtica gozada. Las animaciones del caballo y su comportamiento son enormemente realistas.



CUERPO A CUERPO podemos usar armas como el cuchillo, el lazo o nuestros puños. Así no llamamos la atención.



DESBLOQUEAMOS 14 TRAJES que nos dan habilidades especiales. Cada uno está compuesto por varias piezas.



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de enemigos y aliados está muy cuidada. Durante los tiroteos se mantienen a cubierto.



EL CLIMA Y LA ILUMINACIÓN cambian de forma cíclica. En el juego se reflejan efectos como viento, lluvia o nieve... a distintas horas del día.



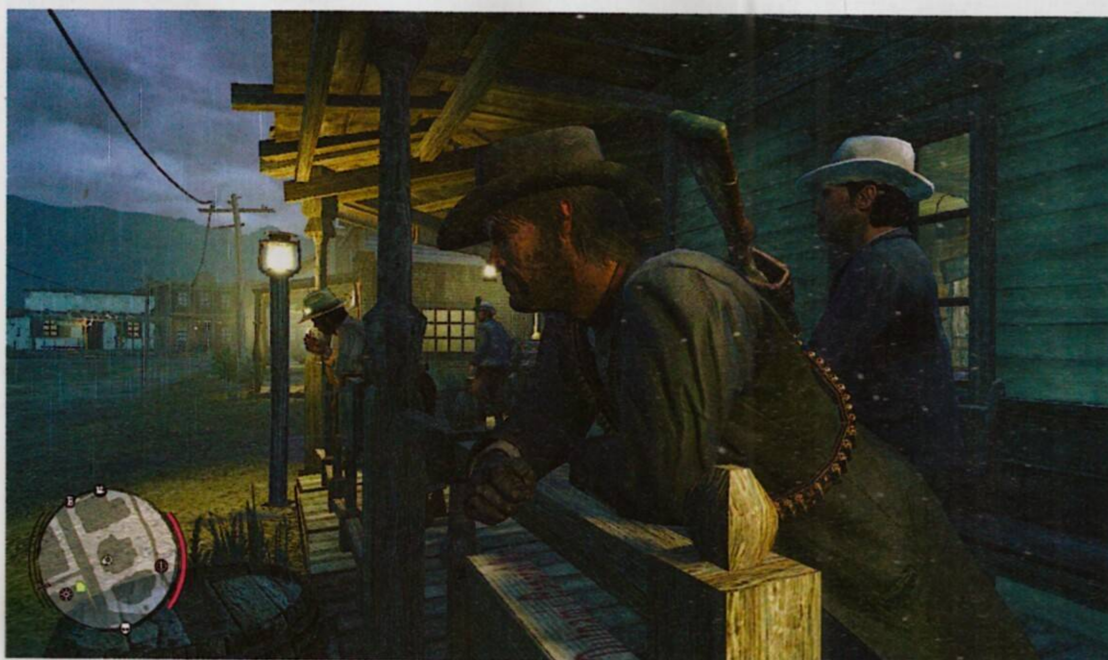
LUISA

ESTA JOVEN MEXICANA lucha por la revolución. Es uno de los personajes que nos irá encargando misiones a lo largo de nuestra aventura.

muy diferentes (las montañas nevadas, la llanura o el desierto) con su vegetación y fauna autóctonas. El comportamiento de los animales nos ha dejado alucinados: los caballos disfrutan de animaciones muy realistas y asustan a los conejos y armadillos a su paso. Si les disparamos y esperamos un rato, no tardarán en llegar buitres y lobos, que a su vez pueden encabritar a nuestra montura. ¡Como en la vida real!

Podemos cazar todos estas alimañas y despellejarlas (hay 10 retos de cazador) o recolectar plantas medicinales, que solo crecen en zonas determinadas. Además los ciclos del día y de la noche y los cambios en el clima son totalmente naturales.

LAS TAREAS SECUNDARIAS SON MUY VARIADAS y están perfectamente integradas en el desarrollo principal. Además de



LA NATURALEZA ESTÁ REFLEJADA A LA PERFECCIÓN: FAUNA, FLORA, CLIMA...



UN WESTERN CLÁSICO

La ambientación es una parte fundamental de esta aventura. Una recreación perfecta de cómo era el Oeste americano a principios del siglo pasado:



LOS DUELOS no podían faltar en un juego de pistoleros. Velocidad y concentración a partes iguales.



MONTAMOS A CABALLO, dirigimos al ganado, cuidamos la cosecha o domamos potros.



LOS PERSONAJES son el típico hatajo de perdedores. Aquí está el embaucador N. W. Dickens.



LOS ESCENARIOS también son reconocibles. No faltan salones, cementerios, minas de oro...

los retos (cazador, tirador, supervivencia o cazatesoros) podemos dedicarnos a la doma de caballos salvajes, a cazar recompensas o participar en minijuegos de habilidad, como el póquer, los pulsos o el lanzamiento de la herradura.

Pero lo que más nos ha sorprendido es el sistema de encuentros. Se trata de personas que nos encargan tareas complejas, divididas en pequeños episodios y que se pueden terminar de diferentes maneras. Aparte de esto, basta con darse una vuelta por cualquier zona para que ocurran eventos interesantes, desde un atraco a mano armada hasta una estampida de bisontes.

También hay tesoros ocultos, guaridas de delincuentes y 14 trajes diferentes que solo estarán disponibles si antes hemos conseguido las telas adecuadas. Como podéis comprobar, tenemos motivos de sobra para seguir jugando una vez que hayamos terminado la historia principal, lo que nos puede llevar alrededor de 15 intensas horas.

→EL MULTIJUGADOR SIGUE EL ESQUEMA DE «GTA IV». Podemos participar en los clásicos tiroteos y guerra de banderas por equipos (hasta 16 jugadores) o realizar pequeñas tareas cooperativas. Incluso tenemos disponible un pack de misiones gratuito que se puede descargar desde el mismo día del lanzamiento. Para darle mayor profundidad a este modo, podemos subir hasta 50 niveles (con un sistema heredado de «Call of Duty») y participar en los eventos del Club Social Rockstar.

Sin embargo, lo más llamativo es que podemos recorrer juntos el escenario, cumpliendo todas las tareas secundarias que queramos (aunque no es posible cooperar en las misiones del ▸▸



MISIONES MUY VARIADAS

▲ **LIBERAMOS UN REHÉN** que se encuentra en un barco de vapor que se hunde.

◀ **ROBAMOS UNA AMETRALLADORA** en una antigua mina. Después la utilizaremos para asaltar un fuerte controlado por Williamson.

LOS MEDIOS DE TRANSPORTE no son muy variados; el tren circula con regularidad (izq.), podemos ir en la diligencia (centro) o cabalgar, a la derecha. También vemos barcos y coches, pero no se pueden conducir.



BILL

Williamson es uno de los tres forajidos (sus antiguos compañeros de fechorías) que John Marston tiene que detener... vivos o muertos. Es un pistolero sin escrúpulos.

modo historia) o imponiendo nuestros propios retos. En este modo nuestra imaginación es el límite: podemos proponer una carrera, una búsqueda del tesoro, una competición de caza, etc.

EL DISEÑO DE ESCENARIOS Y LA VARIEDAD de personajes nos han dejado con la boca abierta. Pese a que se trata del escenario más grande que hemos visitado nunca en un juego, el "popping" no es nada evidente, y se compensa con unos soberbios efectos de agua o nieve. La física tampoco le va a la zaga y las animaciones de personas y animales (sobre todo los caballos) son impecables. Para ponerle la guinda a estos gráficos, los efectos de luz a ciertas horas del día son de tal belleza, que casi parecen un cuadro.

Si «GTA» se ha convertido en la aventura urbana por excelencia, «Red Dead Redemption» recu-



LA BANDA SONORA es instrumental, salvo tres temas vocales, y tiene claras influencias de las películas del oeste y del jazz. Las voces se mantienen en inglés.





■ LA AMBIENTACIÓN PROPIA DEL OESTE ES, SENCILLAMENTE, INMEJORABLE ■





JUGANDO EN COMPAÑÍA

El modo online para un máximo de 16 jugadores (cooperativo para 4) nos permite participar en los minijuegos clásicos o explorar los entornos con libertad. Uno de los jugadores hace de anfitrión, nos invita a su campamento con una carta, y entonces podemos proponer el reto que queramos, desde una carrera a partidas de caza:



ESCOGEMOS NUESTRO PERSONAJE entre diferentes grupos y "skins". Como es lógico, no se puede controlar a Marston.



LOS JUEGOS "VERSUS" para 16 jugadores incluyen los modos clásicos como la guerra de banderas o "deathmatch".



VAMOS MEJORANDO con la experiencia y conseguimos nuevos objetos y armas. Podemos subir hasta 50 niveles.

cupera este espíritu y lo traslada al campo, en una época en que se consideraba un territorio salvaje. La sensación de libertad en estos entornos es inigualable, y solo nos falta el viento en la cara para que nos sintamos como auténticos cowboys. Es cierto que no es un juego tan largo o con unos personajes tan elaborados como «GTA IV», pero tiene un estilo inigualable, que lo convierte en una obra maestra. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA LIBERTAD DE ACCIÓN,** con unos escenarios enormes que recrean impresionantes parajes.

■ **LA AMBIENTACIÓN** propia de las películas del Oeste, que refleja todos los tópicos del género.

lo peor

■ **NO ESTÁ DOBLADO** al castellano, aunque las voces originales tienen un gran nivel.

■ **EL GUIÓN ES MÁS SIMPLE** y los personajes son menos complejos de lo que hemos visto en «GTA».

alternativas

La más evidente sigue siendo **«GTA IV»**, con una ambientación más actual y personajes más complejos. Si lo que os atrae es su ambientación tipo western, podéis probar **«Call of Juarez»**, que se desarrolla en primera persona y resulta mucho más simple. Aunque ya se ha quedado desfasado técnicamente, **«Gun»** tampoco está mal.

■ **GRÁFICOS** Escenarios sobrecogedores y llenos de vida, con personajes bien animados. Los efectos del clima y la iluminación son brillantes. **93**

■ **SONIDO** Los diálogos se conservan en el inglés original. La banda sonora, que incluye tres temas vocales, alcanza un gran nivel. **86**

■ **DURACIÓN** Las 57 misiones del modo historia se acaban en 15 horas, pero aún nos queda un inmenso multijugador y las tareas secundarias. **96**

■ **DIVERSIÓN** La ambientación tipo western, la enorme libertad de acción y la historia de perdedores nos han enganchado como nunca. **97**

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

Los creadores de «GTA» nos han sorprendido con una "evolución" del género. Los edificios de Liberty City han dado paso a una representación de la naturaleza casi perfecta, con un argumento sólido y unos personajes que representan la época perfectamente. La sensación de libertad es inmejorable, así como el reflejo de la sociedad de principios de siglo, en la que nacían las primeras ciudades y los pistoleros comenzaban a desaparecer. Una aventura apasionante, con momentos que ponen los pelos de punta.

MANUAL DE ESTRATEGIA

Durante el alucinante viaje que te espera en «Red Dead Redemption» vas a encontrarte con diligencias, coyotes, cuatreros, revólveres, forajidos, comisarios, duelos al sol... Aquí hallarás todo lo que necesitas saber para viajar por el Salvaje Oeste y vivir para contarlo.

← MARSTON

El oscuro pasado de nuestro protagonista ha vuelto para complicarle la vida. Debe acabar con los miembros de su ex-banda.

MISIÓN INTRO

ÉXODO A EE.UU.

DIFICULTAD: MUY FÁCIL

FAMA: +--- HONOR: +--- $: +---

Durante el viaje en tren que sirve como presentación conocerás a varios de los típicos personajes del Oeste americano. Al llegar a la estación de tren te explicarán en un pequeño tutorial cómo mover al personaje y cómo mover la cámara. Vete a la taberna del pueblo y, cuando termine la siguiente escena, sigue a Jake hasta los caballos para contemplar otro vídeo. Después de la impactante secuencia te despertarás en casa de una simpática ranchera, Bonnie, que se convertirá en tu primera conocida/amiga en New Austin. No hay nada más que hacer en esta misión que contemplar el inicio de la historia de John Marston. ■

MISIONES BONNIE





NUEVOS AMIGOS, VIEJOS PROBLEMAS

DIFICULTAD: FÁCIL

FAMA: +100 HONOR: +50 $: +0

Tienes que dar un paseo en caballo con Bonnie por su granja, atendiendo asuntos típicos de ranchero. Primero acaba con unos molestos conejos que se comen la cosecha y luego con unos cuantos coyotes que intentan robar las gallinas. **Consejo**: recuerda que el sistema de puntería es semi-automático, por lo que si presionas suavemente LT o L2 fijarás tu objetivo para disparar.

OBSTÁCULOS EN EL CAMINO

DIFICULTAD: FÁCIL

FAMA: +75 HONOR: +200 $: +0

Échate una carrera a lomos de tu caballo con Bonnie para aprender a manejarlo con soltura. No importa si ganas o no la carrera, es simplemente un tutorial de aprendizaje. **Consejo**: recuerda que tu caballo se va cansando si esprintas constantemente, así que debes ir descansando cada poco tiempo para mantener bien la resistencia del caballo.

ESTO ES ARMADILLO, EE.UU.

DIFICULTAD: MUY FÁCIL

FAMA: +0 HONOR: +50 $: +0

Otra misión para que nos vayamos habituando al manejo de los animales y vehículos del juego. Ve hasta el pueblo de Armadillo manejando un carro tirado por dos caballos para comprar una medicina en la enfermería del doctor Johnson. **Consejo**: no te desesperes por la velocidad del carro y tómatelo con calma.

MUJERES Y RESES

DIFICULTAD: FÁCIL

FAMA: +0 HONOR: +100 $: +5

Bonnie te pide que le ayudes a guiar a su ganado con tu caballo para que puedan pastar. Para ello ponte detrás suyo para que vayan avanzando. Primero debes hacerlo con 4 y luego con un grupo bastante más numeroso. **Consejo**: si quieres que giren a la ▶▶



BONNIE →

Esta fuerte mujer en un "mundo de hombres" salva la vida a Marston y dirige y defiende un bonito rancho en New Austin



izquierda o a la derecha ponte detrás de ellas en esos dos lados.

CABALLOS SALVAJES, PASIONES DOMADAS

DIFICULTAD: FÁCIL

FAMA: +0 HONOR: +150 $: +0

Para que el rancho de Bonnie vaya como la seda necesita que le consigas unos buenos caballos. Primero debes domar caballos lanzándoles el lazo para poder subirnos sobre ellos sin que escapen. Cuando empiece a dar brincos como un loco, muévete en la dirección contraria para mantenerte sobre él. Luego debes acorralar a una manada de caballos para que los chicos de Bonnie los atrapen. El semental escapa; síguele y hazte con él. **Consejo**: al rato de seguir al semental se quedará dando vueltas por la misma zona en círculos. Bájate del caballo y te será más fácil atraparle.

SE AVECINA UNA TEMPESTAD

DIFICULTAD: FÁCIL

FAMA: +0 HONOR: +100 $: +5

La tormenta ha provocado que los animales se pongan como locos y han escapado del rancho. El principal problema es que las vacas se dirigen directas a un barranco por culpa del tren, así que tienes que detenerlas. **Consejo**: guárdate un poco de sprint para poder llegar a tiempo y frenar a las vacas poniéndote frente a ellas en el barranco.

LA QUEMA

DIFICULTAD: MEDIA

FAMA: +75 HONOR: +150 $: +0

Primero debes buscar al padre de Bonnie. Lego escala para colarte en el granero en llamas y salva a los caballos. Usa uno de ellos para salir de allí pitando. **Consejo**: al coger el caballo ve hasta el fondo del establo para coger carrerilla y saltar más fácilmente entre las llamas. ■







MISIONES COMISARIO JOHNSON

LA REALIDAD POLÍTICA DE ARMADILLO

DIFICULTAD: MEDIA

FAMA: +75 HONOR: +200 $: +25

Entra en la taberna para encontrar a los dos "sujetos" que quiere eliminar el comisario. Cuando salgan, síguelos hasta su guarida; se avecina tu primer tiroteo. Después de eliminar a varios secuaces te quedarás sólo contra Walton. **Consejo**: cuando Walton salga de la casa, dispárale a la pierna para que el sheriff pueda capturarlo vivo. Además, si buscas en casa de Walton encontrarás un jugoso contenedor con 25$.

JUSTICIA EN PIKE´S BAKIN

DIFICULTAD: MEDIA

FAMA: +150 HONOR: +100 $: +25

Acompaña al comisario hasta el cañón para acabar con los vigilantes de la guarida. Intenta ir tú por delante para proteger al comisario. Avanza por los puentes del acantilado y ataca el campamento. Acaba con todos y rescata a los rancheros. **Consejo**: saquea todos los cadáveres que encuentres y los contenedores. En ellos encontrarás munición, dinero y una jugosa carta de indulto que te vendrá muy bien.

SIN CASTIGOS, MATARÍAMOS A LOS BANDIDOS

DIFICULTAD: MEDIA

FAMA: +250 HONOR: +200 $: +50

Tras hallar 2 campamentos arrasados, llegarás hasta una granja que parece abandonada. Después de ver las salvajadas cometidas por los bandidos, acaba con la banda atrincherada en la casa evitando que acaben con los rehenes. **Consejo**: si te ves muy apurado, cúbrete y deja que los hombres del sheriff se lleven el protagonismo hasta recuperarte. Al entrar en la última puerta del piso

MISIONES NIGEL WEST DICKENS

EL BLUES DEL TIMADOR
DIFICULTAD: FÁCIL
FAMA: +75 HONOR: +100 $: +0
Tienes que recoger al simpático Dickens en mitad del desierto e ir en su coche de caballos hasta Armadillo, mientras te libras de unos cuantos bandidos a caballo por el camino disparando desde la diligencia. **Consejo**: si ves que los jinetes te lo ponen demasiado difícil, baja de la diligencia para eliminarlos más fácilmente desde el suelo.

NO DARÁS FALSO TESTIMONIO, SALVO POR DINERO
DIFICULTAD: FÁCIL
FAMA: +25 HONOR: +0 $: +0
En esta misión debes convertirte en el cebo de uno de los timos de Dickens para vender su tónico en un pequeño pueblo. Para demostrar que la poción hace efecto en ti debes disparar a una calavera de animal lejana, luego acertar a un sombrero de un escéptico en el aire, ganar en una pelea al mismo escéptico y finalmente desarmarle en un duelo. **Consejo**: en el duelo, espera a que la palabra "desenfunda" aparezca en pantalla para que tu mirilla sea más pequeña y se mueva menos.



MENTIROSOS, FULLEROS Y OTROS ESTADOUNIDENSES
DIFICULTAD: MEDIA
FAMA: +200 HONOR: +0 $: +3
En esta misión lo único que tienes que hacer es ir con Dickens de copiloto aguantando su charla hasta una carrera de carros. **Consejo**: intenta hacerte con la primera posición cuanto antes, ya que te será más fácil mantenerte en cabeza si no tienes que estar luchando codo con codo con los demás carros.

¿LOS TIMADORES SE REFORMAN?
DIFICULTAD: MEDIA
FAMA: +75 HONOR: +0 $: +25
Dickens te hará cómplice de otro de sus timos, pero esta vez los pueblerinos no van a morder el anzuelo, así que te tocará salir de allí pitando. Por el camino sufrirás varios ataques de los furiosos pueblerinos. Tienes que acabar con ellos desde tu posición de copiloto usando el "dead eye" si te lo ponen difícil.

EL DEPORTE DE LOS REYES Y LOS EMBUSTEROS
DIFICULTAD: MEDIA
FAMA: +200 HONOR: +0 $: +5
El caradura de Dickens te ha vuelto a liar para participar en una carrera más (esta vez a lomos de tu caballo), que quiere que ganes supuestamente en nuestro propio beneficio. El semental que te dieron en la misión "caballos salvajes, pasiones domadas" de Bonnie te bastará para conseguir la victoria. Si aun así te ves con problemas para ganar, puedes hacerte con un caballo mejor en la tienda de Armadillo, por ejemplo. El mejor te costará nada menos que 1500$, aunque con uno normalito podrás con ellos. ■



de arriba de la casa, ve apuntando con tu pistola y utiliza el "dead eye" para acabar con el bandido antes de que acabe con el rehén. Al salir tendrás que acabar con unos 20 bandidos más.

AHORCAR A BONNIE MCFARLANE
DIFICULTAD: DIFÍCIL
FAMA: +150
HONOR: +0 $: +0
La banda de Norman Peek ha secuestrado a Bonnie y quiere hacer un intercambio con Walton. Ve hasta Tumbleweed y acaba con todos los bandidos que te salgan al paso hasta llegar a Bonnie. **Consejo**: tienes que disparar a la soga de la horca para salvar a Bonnie. En cuanto que veas la escena, dispara lo primero a la soga aunque te lleves algún que otro disparo de los bandidos. Si aún así no puedes, usa el "dead eye" para atinar más fácilmente.

← JOHNSON
El Comisario Johnson dirige a la policía del pueblo de Armadillo, un grupo de agentes de la ley bastante cómico.



EL ATAQUE A FORT MERCER
DIFICULTAD: MEDIA
FAMA: +150 HONOR: +0 $: +50
El momento del asalto por fin ha llegado tras montones de misiones por todo New Austin y tras conocer a un buen grupo de "personajes" que nos ayudarán en el ataque. Tras la divertida escena con el charlatán Dickens, arrasa con todo lo que pilles con la ametralladora gatling (tiene munición infinita, así que no te andes con remilgos). Avanza con el comisario por el fuerte Mercer acabando con unos cuantos enemigos y prepárate para una ronda final de la poderosa ametralladora que dejará el lugar desierto (más si cabe). ■





MISIONES SETH

EXHUMACIONES Y OTRAS AFICIONES

DIFICULTAD: FÁCIL

FAMA: +25 HONOR: +0 $: +0

Tras el impacto por conocer a este "individuo" tienes que ayudarle a recuperar el mapa de un increíble tesoro que su socio le robó. La verdad es que el bueno de Seth parece un poco trastornado, pero es buena gente, así que ayúdale. Roba un caballo de la comisaría para que los agentes te persigan y Seth pueda colarse en la cárcel para "tener una charla" con su ex socio. Después lánzale el lazo a Moses, átalo y llévaselo a Seth. Por último, lleva la carta de indulto a la oficina de telégrafos cercana para tranquilizar a Seth.

UN PASEO CON LOS AMIGOS

DIFICULTAD: MEDIA

FAMA: +75 HONOR: +0 $: +0

Tienes que conducir el carro de Seth mientras en la parte de atrás él saquea los cadáveres en busca del trozo de mapa. Además, en el camino te atacarán forajidos a caballo. **Consejo**: bájate del carro cuando vengan los enemigos y acaba con ellos desde el suelo aunque Seth no pare de gritarte que estás loco, porque, ¿vas a hacerle caso a un loco?

QUE LOS MUERTOS ENTIERREN A SUS MUERTOS

DIFICULTAD: MEDIA

FAMA: +150 HONOR: +100 $: +10

Seth por fin tiene localizado el mapa del tesoro que os llenará de riquezas inimaginables a ambos... o eso dice él. Parece ser que está en una guarida protegido por unos bandidos, así que acaba con los enemigos de la zona y ve hasta la mansión cercana abriéndote paso por las habitaciones a tiro limpio hasta llegar al tesoro. Puedes entrar por el sótano para pillar desprevenidos a los malos en la casa. **Consejo**: saquea todos los cuerpos al salir y todos los contenedores de la zona. ■



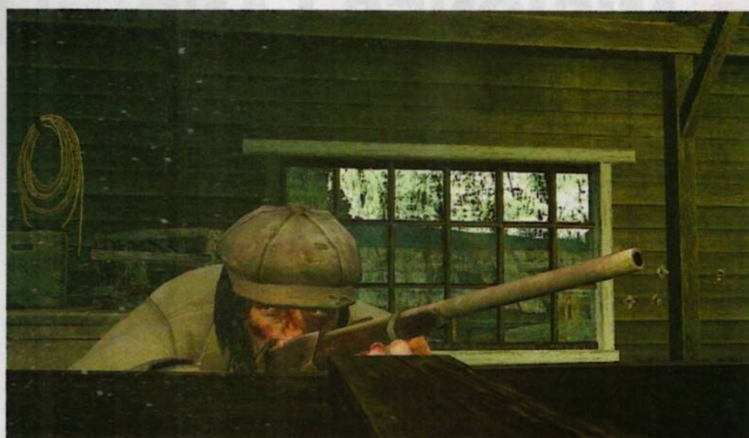
SETH →

Es el clásico buscador de tesoros del Oeste. Ha perdido el juicio y la humanidad tras años de vagar por el desierto y rebuscar en tumbas.





MISIONES IRISH



UN FRANCÉS, UN GALÉS Y UN IRLANDÉS

DIFICULTAD: FÁCIL

FAMA: +50 HONOR: +100 $: +0

En esta misión simplemente tienes que eliminar a los dos hombres que quieren matar al pobre Irish en el establo (tú decides cómo). Una vez libre, te llevará hasta Lake Don Julio a robar una ametralladora para preparar el asalto a Fort Mercer. Acaba con todos los enemigos que te salen al paso para descubrir que la ametralladora no estaba allí. Parece que Irish nos la ha jugado.

EL HOMBRE NACE PARA LA DESDICHA

DIFICULTAD: DIFÍCIL

FAMA: +250 HONOR: +0 $: +0

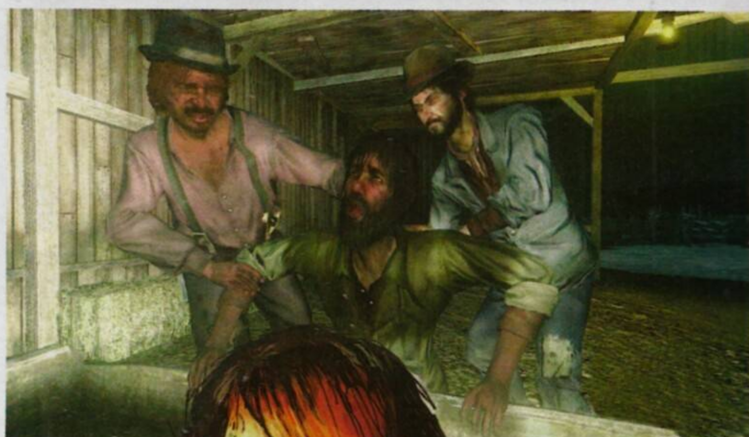
Irish te conducirá hasta una mina repleta de enemigos. Acaba con los de la zona exterior y entra eliminando a los enemigos hasta que cojas la vagoneta. Aprovéchala para salir de allí "sobre raíles". A la salida de la mina te espera otro viaje en vagoneta y unos cuantos enemigos más. **Consejo**: dispara a las lámparas de aceite para quemar a tus enemigos y a los barriles de TNT para que salgan volando por los aires.

EN TERRENO DE SHAKIS

DIFICULTAD: MEDIA

FAMA: +150 HONOR: +0 $: +0

La munición para la ametralladora ya está lista. De camino a ella, rescata a Shakis (el colega de Irish) y elimina a todos los bandidos hasta que te hagas con ella. A la vuelta irás como copiloto de Shakis en un carro de caballos mientras os persiguen numerosos enemigos. **Consejo**: pulsa abajo en la cruceta para ampliar el minimapa y saber con antelación por dónde te vienen los enemigos (casi siempre lo harán por detrás), lo que te dará un par de segundos muy valiosos que marcarán la diferencia.



NOS REUNIREMOS EN EL PARAÍSO

DIFICULTAD: DIFÍCIL

FAMA: +150 HONOR: +0 $: +0

Ya no tienes que nada que hacer en New Austin, así que hay que poner rumbo al país vecino. Tendrás que sobrevivir a un "ajetreado" viaje en balsa mientras medio México (todos supuestamente amigos de Irish) trata de acabar contigo desde los barrancos cercanos al río. **Consejo**: acaba con los lanzadores de dinamita en cuanto los veas, ya que son los únicos que verdaderamente pueden estropearte el viaje. ■

IRISH →

Este borracho traficante de armas parece no acordarse ni de lo que hizo ayer, pero es una de las claves para que podamos dar caza a nuestros ex-colegas Bill y Escuella.







MISIONES LANDON RICKETTS

LA TRAGEDIA DEL PISTOLERO

DIFICULTAD: MEDIA
FAMA: +75 HONOR: +100 $: +0

Después de la calurosa bienvenida local, Landon te pondrá al día de la zona y te enseñará a disparar mejor. Primero dispara a las tres botellas (pan comido); luego debes acertar al menos a buitres a la vez usando el "dead eye"; más tarde debes salvar a un rehén disparando al captor que lo usa como escudo y, por último, escoltar el coche de caballos hasta el pueblo. Esta misión desbloquea el tercer nivel del "dead eye".

LANDON RICKETTS CABALGA DE NUEVO

DIFICULTAD: MEDIA
FAMA: +75 HONOR: +50 $: +0

Puedes ir en tren o cabalgando hasta El Matadero. Al llegar, un campesino nos ayudará a colarnos en las cuevas para rescatar a Luisa. A la izquierda de los primeros enemigos hay un contenedor con 17$ y en el otro extremo otro con 19$. Avanza hasta la celda de Luisa; Landon volará la puerta. Acaba con todos los enemigos de vuelta y escolta a Landon a través del cañón. **Consejo**: en las cuevas, usa la escopeta para acabar con los forajidos más rápidamente.

AFORTUNADO EN EL AMOR

DIFICULTAD: MEDIA
FAMA: +100 HONOR: +125 $: +50

En esta misión debes jugar al póquer gastando 100$. Después de ganar unas cuantas manos, el alemán Muller te acusará de hacer trampas. La situación se pondrá muy tensa y tendrás que batirte en duelo con Muller, con un hombre que sostiene un rehén y luego liarte a tiros con unos cuantos bandidos más.

CARAVANA MEXICANA.

DIFICULTAD: DIFÍCIL
FAMA: +150 HONOR: +0 $: +0

Tienes que detener 2 carros con presos inocentes que van a ser ejecutados. Cada carro está custodiado por tres agentes. Usa el "dead eye" con los primeros y ve a por los siguientes. Luego conduce uno de los carros hasta la frontera eliminando a los enemigos que quieren impedir tu huida. **Consejo**: si no puedes centrar la vista en los enemigos al tiempo que conduces, bájate del carro y acaba con ellos. ■





MISIONES DE SANTA

CIVILIZACIÓN A TODA COSTA

DIFICULTAD: DIFÍCIL
FAMA: +250 HONOR: +0 $: +50

Acompaña a De Santa cabalgando hasta Chuparosa. Desde allí protege la locomotora durante un largo viaje lleno de bandidos al acecho hasta Casa Madrugada. **Consejo**: súbete al techo del tren y así podrás disparar en todas direcciones sin que el propio tren te estropee el disparo. Al final los rebeldes roban el tren, así que tienes que perseguirlos, eliminarlos y saltar a desde tu caballo para parar el tren antes de que caiga por el puente recién dinamitado.

LA BEBIDA ENDEMONIADA

DIFICULTAD: MEDIA
FAMA: +350 HONOR: +0 $: +50

Tienes que ir hasta Tesoro Azul echando una carrera por el camino con De Santa (si no tienes un buen caballo lo pasarás bastante mal). Arrasa con todos en el pueblo y quema luego las tres casas utilizando los cócteles molotov.

PROMESAS VACÍAS

DIFICULTAD: DIFÍCIL
FAMA: +300 HONOR: +0 $: +100

Junto a De Santa debes evitar que los rebeldes tomen el control de Torquemada y sea su nuevo bastión. Tras el largo ascenso plagado de enemigos llegarás a Torquemada. **Consejo**: sube a la zona alta y coge el rifle de precisión, sube las escaleras y acaba con todos los enemigos desde esta zona.

EL CÉSAR MEXICANO

DIFICULTAD: MEDIA
FAMA: +200 HONOR: +0 $: +75

Tienes que ir a Chuparosa como copiloto del coche de caballos del "afable" capitán acabando con los rebeldes. Una vez que estés en el tren con los suministros, te va a tocar coger la ametralladora gatling y acabar con todo lo que cause problemas al ejército mejicano.

LOS COBARDES MUEREN VARIAS VECES

DIFICULTAD: DIFÍCIL
FAMA: +250 HONOR: +0 $: +0

Después de que te tiendan la trampa, ve corriendo entre los disparos de ambos bandos hasta el rebelde Reyes para que te desate. Recupera tus armas en la plaza, ve hasta el capitán y acaba con él. **Consejo**: entra directamente en el edificio y acaba con el capitán para acabar la misión, no es necesario que acabes con todos sus secuaces. ■





MISIONES LUISA

EL GUARDIÁN DE MI HERMANA

DIFICULTAD: MEDIA
FAMA: +75 HONOR: +100 $: +0
Debes llevar a la hermana de Luisa en su coche de caballos hasta el muelle. **Consejo**: no pares a eliminar a los militares a no ser que te sigan de cerca, y por norma general arrasa con los puntos de control del ejército acelerando el carro.

¿DEBE MORIR UN SALVADOR?

DIFICULTAD: MEDIA
FAMA: +200 HONOR: +50 $: +0
Cuélate por el hueco señalado en el Presidio para salvar al rebelde Reyes y que vuelva con Luisa. Una vez en posición, acaba con el verdugo (el que está junto a Reyes) usando el rifle de precisión. **Consejo**: acaba con los más cercanos con otra arma. Luego ve cabalgando y acabando con los militares del camino hasta llegar a la enamorada Luisa.

PADRE ABRAHAM

DIFICULTAD: DIFÍCIL
FAMA: +200 HONOR: +0 $: +0
Tiende a una emboscada al ejército del Coronel Allende usando la dinamita que te dan los rebeldes. Coloca las cargas a lo largo del camino y hazlas explotar cuando pase el convoy. **Consejo**: coloca una de las últimas cargas a la derecha del camino para que la segunda caravana también caiga al esquivar el lío.

LA CAÍDA DEL CAPITÁN SANTA

DIFICULTAD: MEDIA
FAMA: +300 HONOR: +0 $: +0
Ve hasta Sepulcro, acaba con los compinches de De Santa y lánzale el lazo a él. Una vez capturado, tú decides si quieres liquidarlo o dejar que lo hagan los rebeldes. Luego ve hasta Casa Madrugada y acaba con todos los militares. ■



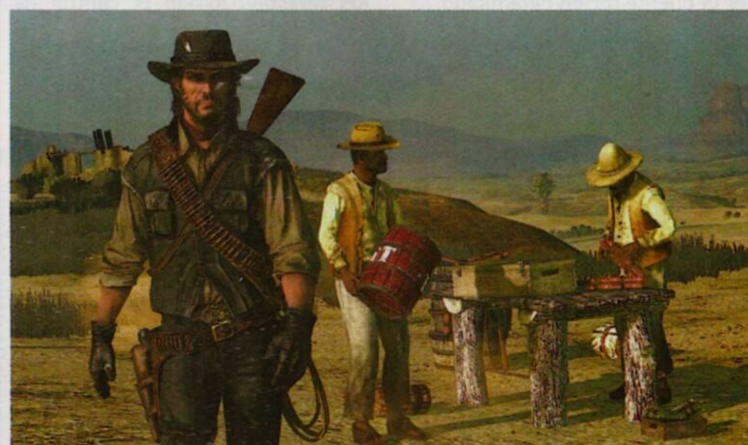
← LUISA

Esta joven mejicana está enamorada hasta los huesos del jefe de los rebeldes, Reyes. Sería capaz de cualquier cosa por Reyes y la revolución.









MISIONES REYES

EL GRAN ASALTO AL TREN MEXICANO

DIFICULTAD: DIFÍCIL

FAMA: +150 HONOR: +0 $: +200

Ve con Reyes hasta Chuparosa y cuélate en el tren lanzando tus nuevos cuchillos arrojadizos a los guardias para evitar que den la alarma y envíen contra nosotros a medio ejército mejicano. Consejo: cuando hayas acabado con los del campamento de la izquierda con la gatling que va en uno de los vagones del tren, ve hasta allí para usar su ametralladora contra los nuevos enemigos. Lleva el tren hasta Reyes y vuela la escotilla. Abajo, abre la caja fuerte en un divertido minijuego en el que debes ir girando la ruedecilla de la caja hasta dar con los números correctos. **Consejo**: en la caja fuerte, para de girar en cuanto notes la primera vibración para encontrar el número más fácilmente.

LAS PUERTAS DE EL PRESIDIO

DIFICULTAD: MEDIA

FAMA: +300 HONOR: +0 $: +0

Entra en El Presidio y ve buscando por las interrogaciones que aparecen señaladas en el mapa mientras los demás se lían a tiros entre ellos hasta que des con Escuella, que escapará. Síguele, átale y llévalo a la cárcel cercana. Defiende el fuerte usando el cañón y todo habrá acabado. **Consejo**: no hace falta que acabes con todos los enemigos, basta con que atrapes a Escuella.

LA HORA SEÑALADA

DIFICULTAD: DIFÍCIL

FAMA: +300 HONOR: +0 $: +0

Tras la escena te enfrentarás en duelo con Raúl Zubieta. Libera después a Reyes (una vez más) y acaba con los soldados de camino a la prisión. Libera a los soldados rebeldes encarcelados. Ve cubriéndote por la zona cuando veas que la cosa se pone chunga (que se pondrá) y avanza para tomar el control de la mansión de Allende. Defiéndela cuando vengan las oleadas de soldados del ejército mejicano y persigue luego a Bill y Allende hasta su caravana. Al completar esta misión se desbloquea el traje de los rebeldes de Reyes. ¡Viva la revolución! ■





MISIONES AGENTE ROSS

RESPONSABILIDADES COMPARTIDAS

DIFICULTAD: MEDIA

FAMA: +150 HONOR: +0 $: +0

Ve con Ross hasta Serendipity. Tras salvar al informador, sal con el soplón literalmente a cuestas liándote a tiros (sólo podrás usar armas de una mano mientras vayas cargando con otras personas). Por último, defiende el coche del agente Ross hasta Blackwater.

EN CASA CON DUTCH

DIFICULTAD: DIFÍCIL

FAMA: +0 HONOR: +0 $: +0

Entra en la mina y escala la montaña como en un plataformas acabando con el peligroso oso pardo y el puma. Al llegar a lo alto acaba con el vigilante con un cuchillo o con el lazo y coge los prismáticos. Saltará una escena cuando localices la tienda de campaña de Dutch.

LOS GRANDES HOMBRES NO SIEMPRE SON SABIOS

DIFICULTAD: MUY DIFÍCIL

FAMA: +150 HONOR: +100 $: +0

Dutch y sus hombres están robando el banco de Blackwater. Sube al tejado y usa el francotirador para acabar con todos sus secuaces antes de entrar. Acaba con los bandidos que retienen a los rehenes y cuando Dutch escape ve a por tu caballo para perseguirle. Al llegar al bosque, baja del caballo y elimina a todos los enemigos. **Consejo**: usa el francotirador, no hay prisa para avanzar. Reúnete con Ross en la cabaña.

Y CONOCERÉIS LA VERDAD

DIFICULTAD: MEDIA

FAMA: +0 HONOR: +0 $: +0

Dispara como un loco con la ametralladora del coche de Ross acabando con los numerosos enemigos.

Y LA VERDAD OS HARÁ LIBRES

DIFICULTAD: DIFÍCIL

FAMA: +500 HONOR: +0 $: +0

Entra en la guarida de Dutch. Ve por el camino de la derecha para ganar la posición elevada, desde la que será más fácil acabar con tus enemigos. Al entrar en la aldea, coge la ametralladora gatling y dales duro. **Consejo**: puedes soltar la ametralladora y cubrirte si ves que estás demasiado expuesto a las balas enemigas. Cuando solo quede Dutch, dispara a la lámpara de aceite para que abandone la ametralladora y síguele por los túneles hasta hacerte con él de una vez. ■



MISIONES MCDOUGAL

CON FINES PURAMENTE CIENTÍFICOS

DIFICULTAD: DIFÍCIL

FAMA: +0 HONOR: +0 $: +0

Ve con el científico a reunirte con unos indios en una cabaña de la montaña cercana a Blackwater (por el camino tendrás que acabar con un oso). Al llegar a la cabaña tendrás que salir por las bravas. También te atacarán en tu camino a Blackwater.

EL HIJO PRÓDIGO VUELVE A YALE

DIFICULTAD: DIFÍCIL

FAMA: +0 HONOR: +0 $: +0

Ayuda a McDougal a escapar de Blackwater y de la banda de Dutch. Sube al tejado y acaba con el que usa como escudo a McDougal (usando el "dead eye") y luego con los francotiradores de las azoteas. Por último, escolta al científico hasta la estación, desde donde huirá. ■



MISIONES ABIGAIL

EL REGRESO DEL FORAJIDO.

DIFICULTAD: MEDIA

FAMA: +0 HONOR: +0 $: +100

Después de la escena tienes que viajar a McFarlane´s a comprar ganado. Llévalo de vuelta con Jack en un largo camino en el que os atacarán varios cuatreros. Lleva a las 15 reses sanas y salvas evitando a los cuatreros

LA PESTE.

DIFICULTAD: FÁCIL

FAMA: +0 HONOR: +0 $: +0

Simplemente debes eliminar a los cuervos que se comen el maíz de tu granero. **Consejo**: usa el "dead eye".

VIEJOS AMIGOS, NUEVOS PROBLEMAS.

DIFICULTAD: FÁCIL

FAMA: +0 HONOR: +0 $: +0

Lleva un carro cargado de maíz al rancho de Bonnie antes de que se acabe el tiempo para salvar su rancho de la ruina. En la escena, Abigail y Bonnie se conocerán. Vuelve a tu rancho para acabar la misión. ■



MISIONES UNCLE

CON SUDOR Y LÁGRIMAS

DIFICULTAD: MEDIA

FAMA: +150 HONOR: +0 $: +0

En esta misión debes llevar a las vacas a pastar no muy lejos de tu rancho. En mitad del camino el tren será atacado y las vacas saldrán espantadas. Corre con tu caballo para detener el ganado antes de que el tren las atropelle. Decide o no si quieres acabar con los forajidos que atacan el tren, aunque no es necesario (el caballo saddler de Kentucky te vendrá muy bien).



BANQUETE INCESANTE

DIFICULTAD: FÁCIL

FAMA: +0 HONOR: +0 $: +250

Tienes que capturar y domar a tres caballos junto al viejo Uncle para llevarlos a tu rancho (nada que a estas alturas no sepas hacer). ■

MISIONES JACK



JOHN MARSTON E HIJO

DIFICULTAD: MEDIA

FAMA: +0 HONOR: +0 $: +0

Tienes que cazar un uapití con tu hijo en el bosque al norte de la granja. Sigue al perro y saca el francotirador para acabar con él. Despelléjalo y luego deja que Jack cace uno acompañándole. Luego vende la carne en Manzanita Post y vuelve a casa. **Consejo**: con el francotirador, aguanta para disparar hasta que tengas un disparo seguro, porque si fallas los uatipíes escaparán y deberás seguir de nuevo al perro hasta otra zona.

LOBOS, PERROS E HIJOS

DIFICULTAD: FÁCIL

FAMA: +0 HONOR: +0 $: +0

Sigue a Rufus (tu perro) hasta varias manadas de molestos lobos y acaba con ellos junto a Jack. Pan comido.

SIN AMOR, MALCRIAMOS AL HIJO

DIFICULTAD: FÁCIL

FAMA: +0 HONOR: +0 $: +0

Jack está bastante confundido con nuestra llegada y ha desaparecido. Sigue a Rufus hasta donde se ha perdido y cuando lo encuentres mata al oso usando el "dead eye". Vuelve a casa con Jack y disfruta con la interesante charla padre-hijo que mantendrán por el camino.

EL ÚLTIMO ENEMIGO QUE DEBE SER DESTRUIDO

DIFICULTAD: MEDIA

FAMA: +0 HONOR: +0 $: +0

Tienes que defender a tu familia de un último ataque. Acaba con los del exterior (sobre todo con los que lanzan cócteles molotov) y entra en casa. Contempla la escena. La historia principal ya ha terminado pero aún te queda mucho por hacer, así que echa un vistazo al resto de páginas para saber todo lo que puedes hacer en el Salvaje Oeste. ■

MAPA



Ciudades
Localizaciones
Guaridas
Tesoro
Rathskeller Fork
Twin Rocks
Rattlesnake Hollow
Cholla Sprin
Silent Stead
Pleasance House
Gaptooth Ridge
Hamlin's Passing
Armad
Odd Fellow's Rest
Ridgewood Farm
Cueva Seca
Jorge's
Critchley's Ranch
Tumbleweed
Two Crows
Gaptooth Breach
Mercer Station
Benedict Pass
Riley's C
Reptenance Rock
Benedict Point
Río Bravo
Fort Mercer
The Scratching Post
Solomon's Folly
Plainview
Ramita de l
Nosalida
Río del Toro
Perd
Frontera Bridge
Puerto Cuchillo
Chuparosa
Barranca
Escalera
Craked Toes
Tesoro Azul
Punta Orgullo
Ojo del Diablo
Plata Grande
Sidewinder Gulch


Cochinay
Nekoti Rock
Great Plains
Aurora Basin
Tall Trees
Blackwater
Beecher's Hope
Broken Tree
Tanner's Reach
Manzanita Post
Wreck of Serendipity
Bearclaw Camp
e Hanging Rock
Tanner's Span
Dixon Crossing
Pacific Union
Maison's Bridge
s
Henningan's Stead
Thieve's Landing
Stillwater Creek
Pike's Basin
MacFarlane's Ranch
lo
t's Chapel
Mescalero
Warthington Ranch
The Old Bacchus Place
Butter Bridge
enter's Place
Brittlebrush Trawl
Manteca falls
Lake Don Julio
Greenhollow
El Presidio
Torquemada
Del Lobo Rock
Roca de Madera
Diez Coronas
del Lobo
Casa Madrugada
Agave Viejo
Mesa de la Luna
aya
El Matadero
do
Alta Cabeza
Sepulcro
Las Hermanas
Rancho Polvo
npo Mirada
Hendidura Grande
Laguna Borrego
Primera Quebrada

HABITANTES DEL OESTE

Durante su viaje, John Marston va a conocer a un montón de gente "normal". Y es que no todo iban a ser forajidos, bandidos o cuatreros. También conocerá a un escritor, un "viejuno" enamorado que busca flores para su amada, un inventor, y otros chalados.



APETITOS AMERICANOS

DIFICULTAD: FÁCIL **FAMA: +50 HONOR: +100 $: +0**

Junto al sheriff de Armadillo conocerás a una mujer que te pide que busques a su hijo desaparecido en Hanging Rock. Ve hasta allí e investiga la zona con huesos y sangre. Después te pedirán que busques a otra y volverás a hallar lo mismo. En la cárcel de Armadillo te piden que busques otro desaparecido. Encontrarás 2 supervivientes, uno es el agresor y otro el agredido. Averigua cuál y acaba con él. ■



AGUA Y HONRADEZ

DIFICULTAD: MUY FÁCIL **FAMA: +50 HONOR: +100 $: -75**

En un campamento cerca de Armadillo encontrarás a McAllister, un tipo que quiere que vayas a Pleasance House y hables con el dueño de las tierras para que te las venda y él pueda hacerse con el agua que fluye bajo la finca. Ve hasta el círculo morado del mapa; es la casa en lo alto de la colina. Puedes pagarle los 200$ que pide por ella o matarle y robarle las escrituras. Tu honor depende de ello. Luego ve a hablar con McAllister y entrégale las escrituras. Te dará 125$ por ellas, así que sí pagaste sólo perderás 75 dólares y ganarás más honor. ■



LA FE DE JENNY

DIFICULTAD: MUY FÁCIL **FAMA: +50 HONOR: +100 $: -5**

En el camino al este de Ridgewood Farm te toparás con esta chica tirada en el suelo en mitad de la nada. ¿Te acuerdas de ella? Es la chica católica que iba haciéndole preguntas al reverendo en el tren de la escena inicial del juego. En el primer momento en que te la encuentres te dirá que no pasa nada, pero evidentemente necesita tu ayuda. Aunque ella está esperando una salvación divina, coge tu caballo y ve a la ciudad más cercana con consulta médica (Armadillo) y compra una medicina para Jenny. Llévasela de vuelta y Jenny la tomará. Le insistes en que debería de ir a una ciudad a ver a un médico, pero ella prefiere quedarse en la estepa esperando ayuda de los cielos. ■



QUE NO LO SEPARE EL HOMBRE

DIFICULTAD: MUY FÁCIL **FAMA: +0 HONOR: +100 $: -5**

La Señorita Horlick, al este de Armadillo, está muy preocupada buscando a su marido Peter, que ha desaparecido. Para saber más del hombre, ve al "saloon" de Armadillo para hablar con uno de los músicos, que te pedirá 5$ o que convenzas a su mujer de que no le abandone si quieres que te diga el paradero de Peter. Puedes atarla y llevarle con él a la fuerza, amenazarla con tu pistola para que recapacite o pagarle los 5$ y no empañar tu honor. Luego y ve hasta Odd Fellow´s Rest y descubre la impactante verdad de todo el asunto. ■



UN TIPO RARO

DIFICULTAD: DIFÍCIL **FAMA: +50 HONOR: +0 $: +0**

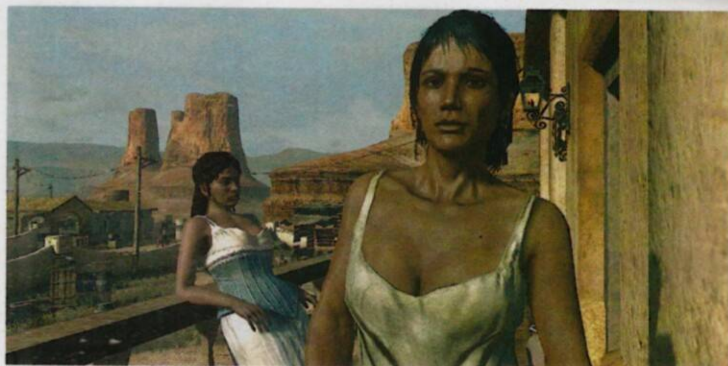
Este extraño escritor venido de Manhattan está en la estación de Benedict Point. Aquí simplemente hablas con él. Luego te lo encontrarás en varias guaridas de bandidos. Primero en las minas de Gaptooth Breach. Usa el cabestrante de la habitación en el exterior sobre la "?" del mapa para bajar el ascensor a las minas. Desata a Jimmy y sal de la mina. Luego lo verás atado en la guarida de Pike´s Basin. Por último, lo encontrarás atado una vez más en una de las azoteas de la guarida de Nosalida. Después de todos estos percances, por fin se decidirá a abandonar su "peligrosa" carrera como escritor. ■



¿QUIÉN ERES PARA JUZGAR?

DIFICULTAD: FÁCIL **FAMA: +0 HONOR: +100 $: +0**

Dando un paseo por Rathskeller Fork tendrás la fortuna de toparte con este simpático personaje, Jeb, que te pide que vayas a rescatar a su "queridita" en Tumbleweed, que ha sido secuestrada por unos bandidos. Vete hasta el punto morado del mapa para conocer a la supuesta amada de Jeb, que en lugar de ser la chica con la que hablamos resulta ser la yegua que ella le había robado. Vuelve con la yegua con cuidado de no perderla en los ríos o en caídas desde gran altura. ■



EVA EN PELIGRO

DIFICULTAD: MEDIA **FAMA: +50 HONOR: +0 $: +0**

Conocerás a Eva en Casa Madrugada mientras discute con su novio Mario, que te propone que le des 200$ si quieres que deje a la chica libre para siempre. Reúne el dinero si no lo tienes (lo mejor es cazar animales) y dáselo. Ve hasta el convento de "Las Hermanas" a hablar con la monja, que te dice que Eva ya se fue. Ve hasta Sepulcro para enfrentarte en duelo a Mario y descubrir la horrible verdad. No te olvides de saquear el cadáver de Mario para recuperar los 200$. ■



TE CONOZCO

DIFICULTAD: MEDIA **FAMA: +0 HONOR: +100 $: +---**

Al sur de Gaptooth Ridge hallarás a un misterioso personaje que dice conocerte. Te pedirá que vayas a convencer a un amigo suyo de que no le ponga los cuernos a su mujer. Puedes convencerle para que no lo haga (honor +50) o darle 15$ para que se vaya con una prostituta. En el siguiente encuentro te pide que ayudes a una monja dándole 10$ en Las Hermanas (honor +50). Por último lo verás en Beecher´s Hope y te quedarás boquiabierto con la escena que termina la misión. ■



FLORES PARA UNA DAMA

DIFICULTAD: MEDIA **FAMA: +50 HONOR: +0 $: +0**

En la cabaña al sur de Thieve´s Landing hay una cabaña junto al río. Habla con Billy, que es un enamorado que quiere regalarle flores a su anciana esposa. Necesita 3 matricarias silvestres que crecen en todo el mapa (más todavía en Henningans Stead), 3 salvias rojas (por la zona de Río Bravo) y 3 salvias del desierto (por Gaptooth Ridge). Algunas puede que ya las tengas. Una vez que hayas reunido todas, vuelve a la cabaña y dáselas a Billy que te presentará Annabel. ■



DÉDALO E HIJO

DIFICULTAD: DIFÍCIL **FAMA: +50 HONOR: +0 $: +35**

Al suroeste de Casa Madrugada siguiendo el camino por lo alto de la montaña cercana, encontrarás a Charles Kinnear, un apasionado inventor que está trabajando en un artefacto parecido a un ala delta rudimentaria que le permitirá volar como las águilas. Pero para completar su trabajo necesita un buen pegamento que mantenga el aparato unido. Tienes que conseguirle 20 plumas (valen las de cualquier pájaro), 5 pieles de castor (que encontrarás cerca de cualquier río, sobre todo por los del norte del mapa) y 10 salvias rojas (que encontrarás por toda la zona de Río Bravo). Llévale todo y vuelve en un par de días al mismo lugar para ver el divertido vuelo de ensayo. ■



ACTIVISTA AMERICANO

DIFICULTAD: MUY FÁCIL **FAMA: +0 HONOR: +0 $: +22**

Los oscuros asuntos de política también tienen cabida en el Salvaje Oeste. Conocerás a Nate Johns en Blackwater, que quiere que chantajeemos a su rival con unas fotos comprometedoras. Simplemente ve al edificio del que cuelga la bandera de EE.UU para hablarle del asunto. Después de que lo hayas "convertido", vuelve a hablar con Nate Johns para recibir tu recompensa, 22$. Abre el menú de equipo y echa un vistazo a las fotos para ver qué es lo que había hecho. ■



LA MUJER INJURIADA

DIFICULTAD: MEDIA **FAMA: +50 HONOR: +0 $: +0**

Entra en la iglesia de Blackwater para conocer a Clara, una mujer embarazada. Te cuenta que un adinerado de la zona, Harold, es el padre de su hijo. La mujer, al enterarse, la ha despedido e injuriado. Busca a Harold y sácale dinero para que al menos la pobre mujer pueda tener el bebé. Tendrás que batirte en duelo con él. Saquea su cadáver o desármale y llévale el dinero a Clara. Luego ve al cementerio y habla con la mujer de Harold para descubrir toda la verdad. ■



EL PROHIBICIONISTA

DIFICULTAD: FÁCIL **FAMA: +50 HONOR: +0 $: +100**

Al salir de la taberna de Blackwater tras echar un póquer o salvar partida te encontrarás con Abner Forsyth, un tipo que está dando discursos en la calle en contra del alcohol. Luego habla con el tío de los bajos fondos señalado con una "?" en el mapa y decide si quieres hacerle caso y matar a Abner o volver y advertir a Abner de que lo quieren matar. Si lo matas, el tendero rebajará los precios de la zona, pero perderás honor. Si le adviertes ganarás Honor y menos fama. ■



RECUERDA A MI FAMILIA

DIFICULTAD: MEDIA **FAMA: +50 HONOR: +100 $: +0**

Tras todo lo que ha sucedido ya es hora de que vayamos saldando cuentas. En Blackwater conocerás a un agente del gobierno que sabe del actual paradero de Edgar Ross. Te dice que vive junto a su esposa, ya jubilado en Lake Don Julio. Ve a la cabaña junto al lago y tu mujer te dirá que se ha ido a cazar al río. Ve a la "?" del mapa para conocer al hermano de Edgar, que te dice que está río abajo cazando patos. Ve y acaba con él en un duelo. Saquéale para conseguir 409$. ■



PAPARRUCHAS

DIFICULTAD: MEDIA **FAMA: +50 HONOR: +0 $: +0**

Habla con Uriah Tollets en Chuparosa. Te explicará que tiene un plan entre manos que te puede interesar, pero no te dice el qué. Tan solo que debes ir a Nosalida a por un paquete. Ve hasta allí (deberás despejar la guarida de rebeldes de Reyes antes que nada para cogerlo tranquilamente) y encuentra el paquete en el embarcadero. Entrégalo en El Matadero a un amigo de Uriah y te dará 1000$. ¡Vaya mercancía más cara! Vuelve hasta Chuparosa una vez más para darle el dinero a Uriah, que te dirá cuál es su negocio, el tráfico de opio. Ahora tú decides si quieres quedarte el dinero y dejar vendido a Uriah o si quieres dárselo y ayudarle en su tráfico de estupefacientes. ■



CALIFORNIA

DIFICULTAD: FÁCIL **FAMA: +50 HONOR: +0 $: +0**

Sam Odessa te espera en Tesoro Azul. Es un soñador que emprendió un viaje hace 6 años abandonando a mujer e hijos en busca de California y de sí mismo. La primera vez que te lo encuentras te cuenta la historia y Marston simplemente le da direcciones para ir a California. Luego encontrarás su cadáver al sur de Tumbleweed con 22$ y una carta para su familia que tienes que enviar desde el telégrafo de Chuparosa para que los suyos sepan qué ha pasado con él. ■



ORO AZTECA

DIFICULTAD: MEDIA **FAMA: +50 HONOR: +0 $: +0**

Al sureste de Punta Orgullo harás un nuevo amigo, Basilio Aguirre Olmos de las Vargas (¡vaya nombrecito!), que busca el tesoro de su familia. Tienes que encontrar las partes del mapa del tesoro que le faltan. Un poco más arriba de donde estás tienes una parte y 23$ en un contenedor. Ve a por el siguiente y 21$ hasta Primera Quebrada. El siguiente en Alta Cabeza. Ve a El Matadero a hablar con él, síguelo a las cuevas y contempla la escena al encontrar el ansiado tesoro. ■



EL AMOR NO ES UN OPIÁCEO

DIFICULTAD: MEDIA **FAMA: +50 HONOR: +0 $: +0**

Al noroeste de El Matadero puedes charlar con Zhou, un chino que está esclavizado por un tío que no le deja volver a su país para ver a su amada. Habla con el explotador para hacer un arreglo con él. Te dará la libertad de Zhou a cambio de un semental de mestizo húngaro (el caballo de la pantalla). Búscalo por las zonas con caballos salvajes (como el sureste de Punta Orgullo) para domarlo. Llévaselo y libera a Zhou. Luego ve a la estación de Chuparosa para ver la escena. ■



LUCES, CÁMARA, ACCIÓN

DIFICULTAD: DIFÍCIL **FAMA: +50 HONOR: +0 $: +0**

Encontrarás a MacKeena en el cine de Armadillo. Es un productor que quiere hacer una película. Ve hasta Thieve´s Landing a ganarle una partida de dado mentiroso a un tío para que te dé la escritura de su rancho. Luego ve hasta Benedict Point a convencer al actor de que deje de "hacerse el cowboy" y vuelva a las cámaras. Para ello desármale en un duelo. Ve a Armadillo a decirle a MacKeena las nuevas noticias. Luego ve hasta Pacific Union para conocer la cruda realidad. ■

LOS RETOS AMBIENTALES

Además de luchar contra el ejército mejicano o los agentes del gobierno de EE.UU, Marston va a tener que recoger plantas curativas, cazar todo tipo de animales, disparar como un auténtico maestro y encontrar tesoros perdidos si quiere ser una leyenda del Oeste.

DESAFÍO DE BUSCATESOROS

EL PRIMER DESAFÍO se cumple en una misión. El 2º tesoro está en The Hanging Rocks. El 3º está en Del Lobo Rock, tras la casa ve por el hueco entre las rocas y déjate caer al nivel siguiente. El 4º está en el sótano de la mansión de la colina en Tumbleweed. El 5º está entre 2 muros de piedra a orillas del río del Toro.

EL SEXTO TESORO está en la cima de un círculo de rocas al suroeste de Puerto Cichillo. El 7º está en el hueco de la roca del Ojo del Diablo. El 8º está en Roca Madera junto a la roca del dibujo cerca del río. El 9º está en Broken Tree, al sur de Great Plains, en la piedra derruida. El 10º está en Nekoti Rock en la cueva de arriba.

RECOMPENSA: Puedes llevar el doble de objetos consumibles. ■





DESAFÍO DE CAZADOR

DESPELLEJA UN COYOTE y activarás los desafíos. El 1º es matar 5 coyotes (norte de Río Bravo). El 2º, 5 ciervos, el 3º, 5 lobos, el 4º, 5 colmillos de jabalí (en West Elizabeth) y 3 caparazones de armadillo. El 5º, matar a 2 pumas con tu cuchillo (no hay "dead eye" con el cuchillo, así que ojo).

EL SEXTO DESAFÍO DE CAZA es 5 mapaches, 5 mofetas y 5 zorros. El 7º, 5 Uapitíes y 5 muflones. El 8º, 2 osos con tu cuchillo. El 9º, el jaguar Khan en el Ojo del Diablo. El 10º, el lobo colmillo (que está bebiendo en el río de Aurora Basin), el oso brumas (en la cueva de Nekoti Rock) y a gordo el jabalí (en Stillwater Creek).

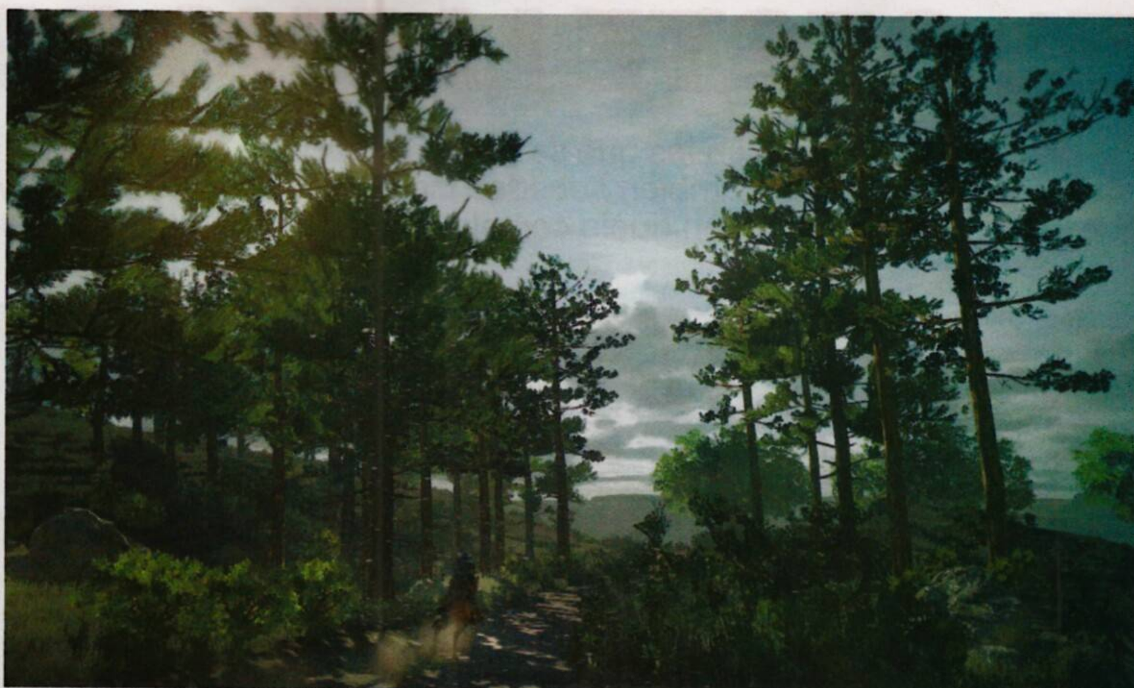
RECOMPENSA: Víveres (recuperas energía) al despellejar. ■

DESAFÍO DE SUPERVIVIENTE

AL COGER UNA PLANTA activas este desafío, que consiste en recoger plantas por todo el mapeado. 1º, 6 matricarias salvajes (crecen por todos lados). 2º, 6 salvias del desierto (por 10 Coronas). El 3º, 4 salvias rojas (por Río Bravo). El 4º, 8 higos chumbos (al este de Chuparosa). El 5º, 7 romeros de California (Tesoro Azul). El 6º, 8 asclepias (Perdido).

EL SÉPTIMO DESAFÍO son 10 salvias de colibrí (por Tall Trees). El 8º, 12 malvas de las praderas (por Broken Tree). El 9º, 15 grosellas doradas (al sur de Great Plains). El 10º es 10 campanillas violetas (Aurora Basin) y 2 más de cada tipo.

RECOMPENSA: Al coger más plantas por el mundo recibes tónicos.







DESAFÍO DE TIRADOR

SI DISPARAS A UN PÁJARO activas este desafío. El 1º es disparar a 5 pájaros. El 2º a 5 conejos. El 3º a 5 coyotes sin que te resten energía. El 4º a 5 pájaros subido en tren. El 5º a 2 especies distintas en un "dead eye". El 6º, volar 2 sombreros (usa el "dead eye" para apurar). El 7º matar 3 osos de un disparo (no a 3 a la vez).

EL OCTAVO DESAFÍO es volar 2 sombreros y realizar 6 desarmes. El 9º matar a 6 animales sin recargar (usa el cebo para que la zona se llene). El 10º, 6 desarmes sin recargar (líate a tiros en un pueblo usando el "dead eye").

RECOMPENSA: El "dead eye" se recarga más rápido.



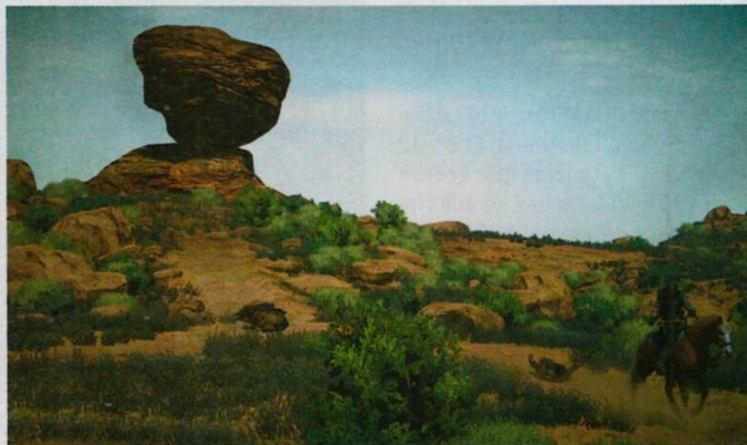
CORONEL ALLENDE

El coronel controla con mano de hierro buena parte de Nuevo Paraíso, el equivalente a Méjico. Hace todo tipo de salvajadas con sus ciudadanos sin siquiera dudar.

EL OESTE LLENO DE VIDA

Las tres grandes zonas en las que se divide el mapeado del juego no sólo tienen misiones, minijuegos o desafíos. También suceden cientos de eventos como ayudar a un tendero al que han robado o batirte en duelo con algún maleante. Aquí los tienes todos.





EVENTOS DEL MUNDO

SOBREVIVIR EN EL SALVAJE OESTE no es una cosa nada fácil. Además de lo que Marston tiene ya sobre sus espaldas, hay un montón de peligros que acechan a todas las buenas gentes. No tienes obligación de completarlas si no quieres, aunque además de darte una buena cantidad de fama, honor y dinero, también te servirán para desbloquear algunas telas de los trajes y otros items.

LAS MISIONES APARECEN SEÑALADAS CON UN PUNTO AZUL en el mapa cuando pasas cerca de ellos. La cantidad de dinero, fama y honor que recibes por cada uno de estos eventos al completarlos varía mucho en función de tu comportamiento (si matas a la gente o no) y de la dificultad de lo que te hayan pedido. Además son infinitos, así que no dejarán de suceder aunque hayas completado el juego al 100%.

SALVAR A LA GENTE ES LO MÁS COMÚN: salvar a una prostituta que está siendo golpeada por un hombre te dará Honor+ 50 y Fama+ 5. Salvar a una mujer que está siendo secuestrada por un hombre (tendrás que parar al tío y luego desatarla a ella) te dará lo mismo que la anterior. Evitar que unos rufianes acaben con un buscatesoros que está siendo asaltado además desbloqueará el primer desafío de buscatesoros

También puedes salvar a gente que está siendo atacada por animales en mitad de la nada (pueden ser lobos, coyotes, pumas...). Acabar con unos bandidos que pasan por el pueblo montados a caballo pegando tiros y sembrado por ello el caos en las calles es otro de los eventos con los que te puedes encontrar (que te dará Fama +50 y Honor +100 nada menos). También puedes escoltar a determinados viajeros que se han quedado tirados en el desierto o la estepa y llevarlos hasta su hogar.

A FALTA DE AGENTES DE LA LEY para tanto delito como se comete en el Oeste, tendrás que echarle un cable a las autoridades en muchas ocasiones. Frecuentemente te toparás con agentes malheridos a los que algún fugitivo se les ha escapado de la diligencia en la que los transportaban, así que debes capturarlos si quieres más honor o eliminarlos si ves que la cosa se pone difícil (Fama +50, Honor +200 y $+ 47).

De vez en cuando los tenderos de los pueblos saldrán despavoridos de sus establecimientos para pedir ayuda ante un reciente robo, por lo que debes capturar al ladrón y llevárselo al tendero para recibir mejor recompensa y para ver cómo se impartía justicia popular en el salvaje Oeste. También puedes rescatar el caballo robado de algún ciudadano acabando con el criminal y llevándole el caballo de vuelta a su dueño (Fama +20, Honor +100, $+17).

A TI TAMBIÉN TE ATACARÁN en estos eventos, así que permanece atento. Un hombre se te acercará





pidiendo ayuda y, cuando te quieras dar cuenta, estarás en el suelo y sin caballo. Otra "vendida" es una emboscada tras intentar ayudar a una mujer que pide ayuda en el camino.

También te retarán a duelos por la calle. Tienes que ir al lugar del duelo, esperar a que la palabra "desenfunda" aparezca en pantalla y pulsar LT o L1 para empezar a repartir tiros. Si le apuntas al sombrero puedes hacérselo volar, y si le apuntas al arma puedes desarmarle. Ambas situaciones darán por concluido el duelo. Son muy numerosos y divertidos.

LOS CONCURSOS DE HABILIDADES están por todo el mapa. Encontrarás a personajes acampados que te invitan a participar en divertidas competiciones, como acabar con 4 pájaros en menos tiempo que él, encontrar plantas y volver al campamento antes, y peticiones de caza en las que debes capturar a un determinado animal y llevárselo para vendérselo.

PERO ES QUE HAY DECENAS, ya que también puedes robar carros para un rebelde de Reyes en Chuparosa, transportar dinamita desde Torquemada sin que te explote por los disparos de los bandidos para armar la revolución, etc.

Además, algunos te recompensarán, como una monja que te regalará el rosario "obscuridad de San Andrés", que consigue que te hagan menos daño los disparos (por haber ayudado a las monjas en la misión de personas "te conozco"). Otros te regalarán cartas de indulto que te vendrán de perlas para no tener que ir a la cárcel después de haber cometido unos cuantos delitos. ■







WALTON

Este es uno de los primeros malhechores a los que te enfrentas. Sus secuaces te retarán a duelos, asaltarán a la gente y demás lindezas.

¿EL TRABAJO DIGNIFICA?

En este caso sí, ya que además de sacarte un buen pellizco trabajando para otros también conseguirás desbloquear nuevos ítems, nuevos caballos y manteniendo el orden en la zona. Domar caballos y mantener a raya a los malos son las principales tareas que harás.

DOMA DE CABALLOS

ADEMÁS DE LOS CABALLOS SALVAJES que pueblan todo el mapa y que en cualquier momento puedes tratar de domar tras lanzarles el lazo, también puedes trabajar para otro domándolos.

ENCONTRARÁS ESTE TRABAJO en las afueras de Chuparosa y en Ridgewood Farm. El dinero que ganarás no es mucho, pero desbloquearás nuevas razas de caballo para comprar, como el mestizo húngaro o el trotón americano, 2 joyas.

PARA CONSEGUIR DOMAR A UN CABALLO primero tienes que lanzarle el lazo y montarlo. A partir de ese momento comenzará un minijuego en el que tienes que mantener a Marston en el centro del animal aguantando las sacudidas del corcel moviendo el analógico izquierdo en la dirección contraria a la que empuje el caballo. ■



CAPTURA DE FUGITIVOS

EN TODAS LAS CIUDADES CON POLICÍA O CON TREN, desde Chuparosa, MacFarlane´s, Escalera, Manzanita o Blackwater, encontrarás este trabajo. Debes esperar un rato al llegar a que algún policía ponga el cartel en el punto de ese pueblo por las mañanas.

MIRA EL CARTEL DE "SE BUSCA", en el que te dicen cuál es la recompensa por su cabeza y acepta el encargo sin dudarlo. Es una muy buena forma de hacer dinero.

UNA VEZ ACEPTADO EL TRABAJO ve hasta donde le haya visto por última vez y dale caza. Los fugitivos siempre están rodeados de numerosos secuaces, así que antes de ir a por él deberás eliminarles. Luego tú decides si matarlo o capturarle vivo con lazo y entregarlo a la justicia para ganar más dinero. En ambos casos deberás llevarlo a la cárcel más cercana (a él o las pruebas de su muerte) mientras por el camino sus compinches tratarán de abatirte en venganza. ■



VIGILANCIA NOCTURNA

ES EL PRIMER TRABAJO disponible en el juego. Se puede activar en MacFarlane´s Ranch, en Blackwater y en Chuparosa. No se hace muchísimo dinero, pero quizás es uno de los mejores lugares en los que aumentar tu fama y sobre todo tu honor de manera fácil, sin contar con las misiones principales del juego ni los eventos aleatorios.

EL TRABAJO CONSISTE en seguir al perro de la policía por todo el pueblo (generalmente van muy muy lentos) hasta que olfatee alguna situación peligrosa en la que debas intervenir. El trabajo dura desde que cae la noche hasta el amanecer (al contrario que la doma de caballos), así que organízate para llegar pronto y poder hacer varias tareas en la misma noche.

LAS TAREAS SON MUY VARIOPINTAS, desde detener a 2 tíos que se están peleando o detener a un cuatrero que quiere robar el ganado hasta detener a un ladrón. ■



NATURALEZA SALVAJE

Por todo el mapeado hay repartidos 10 tipos de plantas y más de 30 especies de animales, muchos de ellos salvajes. Cazar y recolectar no solo es divertido, sino que es la mejor manera de hacer dinero. Mira estas tablas para completar los desafíos con seguridad.

ANIMALES

NOMBRE	LOCALIZACIÓN
Castor	**Cerca de cualquier río y sus alrededores**
Mofeta	Sur de Chuparosa, Tall Trees
Perro	**En ciudades y pueblos**
Caballo	Ciudades, pueblos, por todos lados
Coyote	**Norte de Río Bravo, este de McFarlane´s**
Lobo	Por casi todo el mapa
Bisonte	**Great Plains, este de Manzanita Post**
Puma	Río Bravo, zonas montañosas, en caminos
Oso	**Tall Trees, este de Aurora Basin**
Uapití	Tall Trees oeste, noroeste Tanner´s Reach
Ciervo	**Río Bravo y alrededores, Tall Trees**
Venado	Río Bravo y alrededores, Great Plains
Cuervo	**Por todas partes**
Halcón	Tesoro Azul, Río Bravo
Búho	**Tesoro Azul, Heningans Stead, Dumpleweed**
Pájaro cantor	Por todas partes, Río Bravo
Cerdo	**En cualquier granja, más en ranchos**
Jabalí	Al sur de Tanner´s Reach, Tall Trees
Zorro	**Suroeste Gaptooth Breach, Tall Trees**
Lince	Aurora Basin, caminos, Tall Trees
Armadillo	**McFarlane´s este, Armadillo, Ojo del Diablo**
Muflón	Tall Trees, este de Pacific Union
Pato	**Cerca de cualquier río y sus alrededores**
Serpiente	Ojo del Diablo, caminos, cerca de ranchos
Cabra	**Ojo del Diablo, en poblados de Méjico**
Conejo	Gaptooth Breach, cerca de ranchos, caminos
Mapache	**Heningan´s Stead, Great Plains, Tall Trees**
Pollo	Granjas, ranchos, campamentos, caminos
Mula	**Por todo Méjico**
Buitre	Twin Rocks y cerca de cualquier cadáver
Vaca	**Granjas y poblados**
Águila	Ojo del Diablo, Tanner´s Reach, Manzanita
Jaguar	**Khan, Ojo del Diablo**
Gaviota	Embarcadero Blackwater





PLANTAS

NOMBRE	LOCALIZACIÓN
Matricaria	**McFarlane´s Ranch hasta Thieve´s Landing**
Salvia roja	Río Bravo
Salvia colibrí	**Tall Trees**
Salvia desierto	10 Coronas, Torquemada, Gaptooth Breach
Malva praderas	**Broken Tree**
Campanillas	Aurora Basin
Romero	**Tesoro Azul y alrededores**
Grosella dorada	Al sur de Great Plains
Asclepia	**Chuparosa, Perdido, 10 Coronas**
Higo chumbo	Al este de Chuparosa

¡DIVIÉRTETE FORAJIDO!

Cuando estés cansado de cabalgar por el desierto cazando pumas o de enfrentarte a los problemas de Marston, siempre puedes olvidarlo todo por un tiempo dejándote los ahorros en una partida de póquer o afinar tu puntería en el juego de la herradura, por ejemplo.

PULSOS

PUEDES JUGAR a este minijuego en Agave Viejo, Plainview y Pacific Union. Las apuestas son muy bajas y el dinero que ganas muy poco, pero al menos son muy divertidos.

GENERALMENTE HABRÁ VARIOS CONTENDIENTES esperando para retarse contigo, y puedes apostar una cantidad distinta con cada uno de ellos. Cada dólar de más en la apuesta equivale a un nivel de dificultad más.

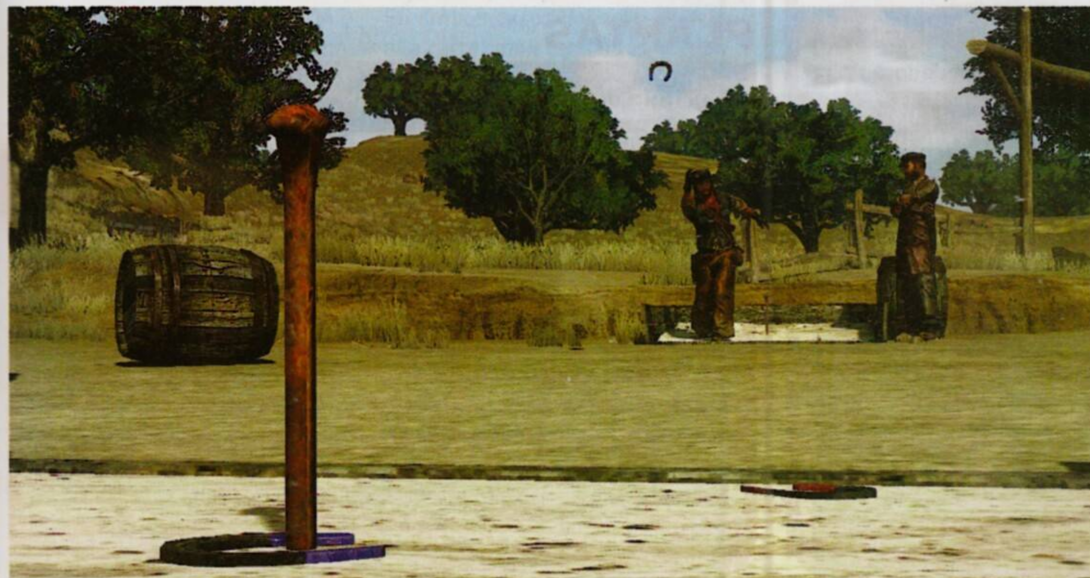
TIENES QUE PULSAR A O EL BOTÓN X para hacer fuerza, pero la barra de resistencia irá bajando, así que debes alternar entre pulsar rápidamente el botón y mantenerlo pulsado para recuperar resistencia de vez en cuando. Cuando tengas al rival casi derrotado podrás pulsar un botón para hacer un movimiento final. ¡Demuestra quién es el más fuerte! ■



LANZAMIENTO DE HERRADURA

PUEDES PROBAR TU PUNTERÍA en este divertido minijuego en MacFarlane´s Ranch, Rathskeller Fork y Las Hermanas. Las apuestas también son muy bajas y también determinan el nivel de dificultad del rival, así que no es el mejor sitio si lo que quieres es forrarte.

TIENES QUE APUNTAR CON TU BRAZO al clavo de enfrente y acercarte lo más posible a él con tu lanzamiento. A la izquierda verás una barra con un puntero que se va moviendo al son de tus movimientos con el analógico derecho, que controlan el brazo. Tienes que pararlo en el centro para acertar, pero no basta con eso. La velocidad con la que muevas el brazo determina la fuerza, así que lo mejor que puedes hacer es balancear el brazo unas cuantas veces para controlar la velocidad a la que saldrá la herradura al lanzarla. ■



EL JUEGO DEL CUCHILLO

ESTE MINIJUEGO TAN "SUFRIDO" está disponible en Manzanita Post, Thieve´s Landing, Armadillo, Escalera y Torquemada. Tienes que acertar con el cuchillo entre tus dedos clavándolo en la mesa pulsando un botón para cada hueco. Dependiendo de tu apuesta el rival hará su serie más rápido y con más botones distintos. Luego tienes que repetir lo que haya hecho en menos tiempo.

LA CLAVE PARA GANAR es aprenderte dónde está colocado cada botón en el nivel más difícil, ya que irán pasando los contendientes y tendrás que subir la apuesta, por lo que llegarás a los niveles difíciles sí o sí.

La otra clave es mantener un ritmo constante de pulsado de botones, sin importar si es un ritmo rápido o no. Si te equivocas de botón o cambias el ritmo te pincharás la mano y perderás uno de los 5 intentos que tienes para repetir 2 series del rival con éxito. Si omites la serie del rival tendrás menos tiempo para repetir, así que "trágate" el video. ■



PÓQUER

PUEDES JUGAR AL REY DE LAS APUESTAS en Armadillo, Chuparosa, Thieve´s Landing, Casa Madrugada y Blackwater.

SI LLEVAS EL TRAJE ELEGANTE puedes hacer trampas guardándote una carta en la manga manteniendo una barra deslizante centrada. Si no lo consigues te pillarán y tendrás que batirte en duelo con el jugador, así que ándate con ojo.

EL SISTEMA ES EL MISMO del Texas Hold´em Póker, es decir, te dan 2 cartas y debes crearte una jugada con las 5 que irán poniéndose sobre la mesa. Cuando hayan puesto 3 cartas sobre la mesa será tu momento para apostar fuerte y que se retiren o apostar poco a poco para que entren al trapo. ■

DADO MENTIROSO

PUEDES JUGARLO EN ESCALERA, Casa Madrugada y Thieve´s Landing. Al igual que en el póquer, cuanta más gente haya en la mesa más dinero podrás ganarles.

CADA JUGADOR TIENE UN CUBILETE con 5 dados (con valores del 1 al 6). Cada uno ve sus dados y apuesta cuánta cantidad hay de un determinado número. Por ejemplo, pueden salirte 2 cuatros, así que apuestas eso. El siguiente jugador debe aumentar el número de dados iguales que hay entre los dados de todos los jugadores, por ejemplo 3 cincos, y así sucesivamente. En todo momento puedes desconfiar de la apuesta de un rival y mostrar los dados de la mesa para ver si era un farol. Si te equivocas pierdes un dado y, si no, lo pierde el jugador del que has desconfiado. Gana el jugador que deje sin dados a sus rivales.

EL CÁLCULO del número de dados que le quedan a tus rivales y a ti es fundamental, sobre todo cuando ya empiezan a quedar pocos dados. También puedes hacer una jugada más arriesgada haciendo una apuesta exacta a lo que ha dicho algún rival o a lo que apuestas tú mismo. Si aciertas perderán un dado ambos jugadores y si no lo perderás tú. ¡Arriésgate vaquero! ■

BLACKJACK

EN CHUPAROSA, Rathskeller Fork, Thieve´s Landing y Blackwater puedes jugar a este clásico de los casinos en el que la suerte es más importante que en el póquer.

TE REPARTIRÁN DOS CARTAS, y con ellas debes acercarte lo más posible a 21. Si no estás cerca puedes duplicar la apuesta, es decir, pedir una sola carta más y plantarte con lo que salga (es una apuesta muy arriesgada, pero puede salir). También puedes pedir más cartas hasta que te plantes o te pases de 21 y pierdas. Este minijuego tiene 2 problemas: por un lado depende mucho de la suerte (y además la banca tiene mucha), y por otro solo apuestas contra la banca, por lo que el dinero del resto de jugadores no te sirve de nada.

CUANDO TE SALEN 2 CARTAS IGUALES en el reparto inicial puedes dividir y con ello duplicar el número de jugadas (y de dinero apostado). Por ejemplo, si te salen 2 cincos puedes dividir y pedir cartas para sumar 21 con cada uno de ellos como jugada independiente. No te vuelvas loco y pidas cartas cuando tengas 18,19 ó 20, ya que es casi imposible que te salga bien la jugada, pero es que el problema es que la maldita banca casi siempre sacará mejores cartas que tú. Por todo ello este es el minijuego más difícil de todos. ■



EL ESCONDITE PERFECTO

Toda banda de forajidos de verdad necesita una guarida donde esconderse de la ley, acumular todas las ganancias de sus fechorías y campar a sus anchas. Marston sabe bien como imponerles todo el peso de la ley: solo a base de mucha, mucha pólvora.

PIKE´S BASIN

LA BANDA DE LOS GEMELOS BOLLARD ha encontrado en este conjunto de cañones la protección natural perfecta para sus hombres.

ESTÁ AL ESTE DE MACFARLANE´S RANCH. Ve hasta el punto amarillo del mapa para ayudar al ranchero de turno al que la banda de los Bollard ha robado (o algo peor).

INTENTA AVANZAR POR LAS PARTES ALTAS del cañón para tener controlado a los enemigos (abajo será un blanco fácil para los francotiradores de Bollard). Ten cuidado con los 2 bandidos que hay en los puentes y sigue avanzando. Al final llegarás al campamento donde aguardan los últimos enemigos de la guarida. Recibirás 20 o 30$ y todo lo que encuentres en los contenedores del campamento arrasado. ■



GAPTOOTH BREACH



ESTA GUARIDA SITUADA AL SUROESTE DE GAPTOOTH RIDGE es una antigua mina que ha sido tomada por delincuentes. Está dividida en varias partes. Por un lado, los campamentos mineros repletos de enemigos y casas en las que entrar a investigar en busca de contenedores. Cuando te hayas librado de todos los enemigos del exterior, tendrás que entrar en la mina.

EQUÍPATE CON LA ESCOPETA para acabar más fácilmente con los enemigos del interior (ya que son pasillo estrechos y los tendrás muy cerca) y usa las lámparas de aceite y los barriles de dinamita para ir hallando el camino (incluso podrías acabar con todos sin levantar la alarma usando tus cuchillos). Recoge el botín, saquea todo lo que pilles y sal de allí pitando. ■

FORT MERCER

AL SURESTE DE ARMADILLO encontrarás este inmenso fuerte, que está altamente custodiado y en el que además ya habías realizado alguna misión principal.

REÚNETE CON EL PISTOLERO cerca de la entrada para que te ayude a escalar la fachada. Una vez arriba, acaba con todos los enemigos de la zona y baja abajo para abrirle la escalera al pistolero y que te ayude contra el resto de enemigos. Avanza por el fuerte hasta que no quede nadie vivo y entonces saldrán de una de las casas los líderes de la banda. Acaba con ellos y entra en la casa con el pistolero para abrir los contenedores con el botín de la banda. Una vez más, no te olvides de saquear los cuerpos y buscar contenedores en otras casas. ■



TWIN ROCKS

LA BANDA DE LOS WALTON se esconde en este pequeño reducto al noreste de Armadillo. Solo es un pequeño grupo de casas, así que no supondrá muchos problemas.

EL MAYOR PELIGRO son los dos bandidos que encuentras encima de las dos rocas gemelas nada más llegar. Nada que no se pueda solucionar planeando el ataque con un poco de cabeza, por ejemplo disparando con el francotirador cubierto desde alguna roca lejana. Luego entra en el pueblecito y acaba con todos los bandidos. Cuando lo hayas hecho saldrán unos cuantos enemigos más de una de las casas. Acaba con ellos y entra en la casa para salvar a la hija del ranchero. Entra apuntando en el cuarto y usa el "dead eye" para evitar que el bandido asesine a la pobre chica. No te olvides de saquear todos los cadáveres y los contenedores para hacerte con dinero y munición. ■



TUMBLEWEED



AL SUR DE GAPTOOTH RIDGE encontrarás esta guarida en un pueblo fantasma. Te vendrá bien venir por el día si puedes y te será más fácil ver a los enemigos tras las cajas. Según llegues, trata de salvar al tío al que están intentando ahorcar en el centro del pueblo (recuerda usar el "dead eye" para asegurarte de que cortas la soga). Luego ve deshaciéndote de todos los enemigos y avanza hasta llegar a la mansión sobre la colina. De ella saldrán un buen número más de delincuente[s] a los que también debes abatir.

EXPLORA LA MANSIÓN eliminand[o] a los delincuentes que queden den[-]tro hasta que encuentres la puert[a] que te lleva hasta los últimos ene[-]migos en el sótano (también puede[s] entrar al sótano por una portezue[-]las a la izquierda de la casa). Acab[a] con ellos y reúne las ganancias qu[e] hayas podido conseguir en conte[-]nedores y enemigos caídos. ■

NOSALIDA

AL NOROESTE DE PUNTA ORGULLO encontrarás Nosalida, una guarida repleta de rebeldes de Reyes. Acércate al general tras las rocas para empezar. Vas a necesitar cócteles molotov para esta guarida, así que si no tienes no te olvides de cogerlos junto al general. Avanza por el pueblo acabando con todos los enemigos. Es una guarida con muchos lugares para ocultarse, así que ten mucho cuidado.

CUANDO HAYAS ACABADO CON TODOS tendrás que quemar con los cócteles molotov 3 casas (que aparecen señaladas con un punto amarillo en el mapa) y 2 embarcaciones (ten cuidado al andar por el embarcadero, ya que un paso en falso puede acabar con Marston ahogado y la necesidad de reiniciar la guarida). También puedes entrar con sigilo y tratar de quemar las localizaciones sin matar a nadie. ■





TESORO AZUL

AL SUROESTE DE CHUPAROSA está esta pequeña guarida repleta de rebeldes de Reyes. No tienes que hablar con nadie para empezar. Ve avanzando por el pueblo medio derruido y elimina a todos los rebeldes. Cuando lo hayas hecho verás un nuevo rebelde en una casa gritando improperios al verse acorralado. Elimínale como tu quieras, pero no te acerques mucho a él, ya que lleva una escopeta de doble cañón con la que podría matarte de un solo disparo. Quedas avisado.

POR ÚLTIMO tienes que rescatar a un ayudante del ejército mejicano que está en una de las casas escondido como rehén. El rebelde lo está usando como escudo, así que entra y haz buen uso del "dead eye" para no cometer errores y asesinar a quien no deberías. Saquea y abre todos los contenedores. ■

LA MODA VAQUERA

Además de cambiar el aspecto de Marston, los trajes te servirán para adquirir jugosas habilidades como hacer trampas al póquer o librarte de la persecución de las fuerzas de la ley. Descubre los requisitos a cumplir para conseguirlos todos y ser un "dandy" del Oeste.



TRAJE DE REBELDE DE REYES

PARA CONSEGUIR EL TRAJE DE LOS REBELDES DE REYES, con el que los representantes de la ley te tratarán bien en Méjico, tienes que conseguir las 6 telas correspondientes. La 1ª está en un contenedor en el cementerio del Sepulcro. La 2ª te la dan al completar la misión de persona "paparruchas". La 3ª la obtienes al completar una doma de caballos (como trabajo, no con un caballo salvaje de la zona) en Chuparosa.

LA CUARTA TELA la consigues completando la misión de persona " el amor no es un opiáceo" (echa un vistazo a la sección de personas de este especial para obtener más detalles). La 5ª tela se consigues ganando el juego del cuchillo (algo bastante difícil) en Torquemada (mira en la sección minijuegos para ver algunos consejos) y la 6ª la puedes comprar en la tienda de Escalera (ya que no hay sastre en Escalera). ■

TRAJE DE LOS GEMELOS BOLLARD

PARA CONSEGUIR EL TRAJE con el que disfrazarte de uno de los miembros de la banda de los gemelos Bollard (esos que tantos problemas nos han causado en las misiones iniciales) debes cumplir los siguientes requisitos: la 1ª tela la encontrarás explorando Thieve´s Landing en la misión "en terreno de Shakis" de Irish, en un contenedor. La 2ª tela la obtendrás al trabajar como vigilante nocturno en MacFarlane´s Ranch, el primer trabajo que puedes realizar.

LA TERCERA TELA te la dan por ganar a la herradura en MacFarlane´s Ranch. La 4ª por capturar a un miembro de la banda de los gemelos Bollard. La 5ª por defender a los vecinos de Heningan´s Stead de la banda de los gemelos en eventos y la 6ª la puedes comprar en la sastrería de Thieve´s Landing. ■

TRAJE DE VAQUERO

ES EL TRAJE INICIAL DEL JUEGO por lo que no necesitas cumplir ningún requisito para obtenerlo. Viene de serie al empezar. Además tampoco tiene ninguna habilidad especial (por lo que enseguida querrás jubilarlo) salvo que nos gusta mucho como le sienta a Marston. Es el clásico aspecto de un hombre duro del Oeste como Marston. ■



LEYENDA DEL OESTE

ESTE TRAJE, QUE MEJORA el rendimiento del "dead eye" haciendo que la barra baje mucho más lentamente (por lo que tendrás más tiempo a cámara lenta), se consigue completando todos los desafíos ambientales hasta el nivel legendario. En la sección de desafíos tienes una detallada explicación de cómo hacerlo, aunque ya te vamos avisando de que es una ardua tarea. Eso sí, la recompensa merece muchísimo la pena. ■



GUARDAPOLVO

ESTE TRAJE sólo nos sirve para cambiar el aspecto de Marston y librarnos un poco del polvo. Es un típico traje largo de vaquero que nos da un aspecto de justiciero del Oeste muy chulo.

LO CONSIGUES AUTOMÁTICAMENTE al cumplir las misiones principales de la historia. ■

PONCHO MEJICANO

OTRO TRAJE que sólo nos sirve para cambiar el aspecto del protagonista. Es un poncho bastante cutre que nos da el típico aspecto "tirao" de Clint Eastwood.

LO CONSIGUES AL CUMPLIR LA PRIMERA MISIÓN DE REYES en Méjico ayudando a los rebeldes. ■

TRAJE ELEGANTE

TE PERMITE HACER TRAMPAS mientras juegas al póquer (algo muy útil para tener ventaja sobre tus rivales y conseguir desplumarles más fácilmente, aunque peligroso si te pillan ya que te retarán a un duelo). Se desbloquea solo al poco de iniciar el juego. ■



TRAJE DE BUSCATESOROS

PARA DISFRAZARTE de un miembro de la banda de los buscatesoros tienes que realizar 6 tareas distintas. La 1ª es explorar Silent Stead, al suroeste de Rathskeller Fork. La tela que buscas está en un contenedor en la única casa del lugar. La 2ª es completar la misión de persona "California". La 3ª es obtener ganancias en el blackjack en Rathskeller Fork (simplemente sal con ganancias aunque sea en la primera mano). La 4ª es cobrar la recompensa por un buscatesoros vivo (puedes coger el cartel si esperas en el propio Rathskeller Fork).

LA QUINTA ES completar la guarida de Gaptooth Breach, al sur de Gaptooth Ridge. Por último, la sexta es comprar la tela que te falta en la sastrería de Thieve´s Landing. ■

UNIFORME DEL EJÉRCITO

SI QUIERES PARECER UN SOLDADO DEL EJÉRCITO vas a tener que cumplir 6 tareas. La 1ª es explorar Aurora Basin, al este de Tall Trees. En un contenedor dentro de la cabaña hallarás la tela. La 2ª es ganar un pulso en Pacific Union a los trabajadores del ferrocarril. La 3ª es eliminar a todos en una partida de póquer en Blackwater (recuerda ponerte el traje elegante para poder hacerles trampa). La 4ª es completar la divertida misión de persona "luces, cámara, acción".

LA QUINTA TAREA consiste en trabajar de vigilante nocturno en Blackwater limpiando las calles de indeseables. La 6ª cómprala en la sastrería de Blackwater. ■



TRAJE DE BANDIDO

LOS FORAJIDOS TE ACOGERÁN BIEN EN MÉJICO con él puesto. La 1ª tela la encontrarás en un de tienda de campaña en Sidewinder Gulch, al sureste de Escalera, cerca de las montañas. La 2ª te la dan al trabajar de vigilante nocturno en Chuparosa. La 3ª al ganar una partida de dado mentiroso en Casa Madrugada eliminando a tus rivales. La 4ª al cobrar la recompensa por un fugitivo bandido vivo (por ejemplo cogiendo un cartel en Chuparosa).

LA QUINTA TELA la consigues al defender a los vecinos de Méjico de los ataques de los bandidos realizando eventos del mundo por la zona. La 6ª la compras en la tienda de Chuparosa. Pan comido. ■



COMISARIO DE EE.UU.

CUANDO LO LLEVES PUESTO la gente te tratará como a una autoridad para lo bueno y lo malo. Por eso mucha gente te saludará afablemente con respeto mientras que otros te dispararán en cuanto te vean. Se consigue completando todas las guaridas de EE.UU. (son 5) ,en 24 horas (en el juego). ■



TRAJE DE RANCHERO

PARA PARECER UN AUTÉNTICO RANCHERO de la época tan sólo tienes que llegar al punto de la historia en el que desbloqueas la tercera zona del mapa en el juego, tras completar la misión "y la verdad os hará libres".

NO TIENE habilidades especiales así que no es gran cosa. ■

TRAJE DE AGENTE

PARA CONSEGUIR ESTE ANSIADO traje que te permite estar al margen de la ley tienes que conseguir completar el 100% del juego realizando todas las misiones principales, las de persona, los desafíos, cazar todas las especies de animales salvajes, completar decenas de eventos aleatorios ayudando a la gente, domar todos los caballos... ■



¡A GASTAR SE HA DICHO!

Durante las misiones, las tareas, los desafíos, las guaridas o los minijuegos conseguirás una buena cantidad de dinero que debes invertir en comprar casas por todo el mapeado, pero también en varios items que te vendrán de lujo para completar con éxito la aventura.

BARES

LOS BARES SON EL CENTRO neurálgico de cualquier pueblo o ciudad que se precie. En ellos puedes escuchar la música de los pianistas, ver (pero no tocar) a chicas de "vida alegre" o montar unas buenas peleas. Muchos de ellos, además, tienen habitaciones que puedes comprar para poder guardar partida en casi cualquier zona.

TAMBIÉN PUEDES EMBORRACHARTE a base de whisky para ahogar las penas de Marston. ■



TIENDA

HAY TIENDAS EN CASI TODOS LOS PUEBLOS GRANDES donde puedes vender todas las pieles y plantas que no necesites (las mejores son las del oso y el bisonte).

LOS MEJORES ITEMS que puedes comprar son el mapa de superviviente (te señala las plantas en el mapa), la pata de conejo (consigues más objetos al saquear) o los mejores caballos del lugar. ■

CONSULTA MÉDICA

LOS MÉDICOS son menos numerosos que las tiendas, aunque los encontrarás con facilidad en los pueblos grandes. Venden alguno de los items que encuentras en las tiendas, como el mapa de superviviente o licores, pero también medicina para restaurar tu salud o aceite de serpiente para rellenar la barra de "dead eye". ■





TELÉGRAFOS

LAS OFICINAS DE TELÉGRAFOS están desperdigadas por todo el mapa (no solo en ciudades grandes) y su función principal es la de eliminar tu deuda con la ley, ya sea pagando al contado o utilizando una carta de indulto.

LOS CARTELES DE FUGITIVOS se suelen colgar en las paredes de estos establecimientos. ■

CINE

EN ARMADILLO Y BLACKWATER están los dos únicos cines del juego, en los que por 2$ puedes ver varios cortos de animación.

SI ASESINAS A CUALQUIER TENDERO (no solo a los del cine) el establecimiento estará cerrado durante 5 días, así que no te pongas chulito si no te gusta la fila de tu butaca o el licor de la tienda. ■

ARMERÍAS Y SASTRES



LAS ARMERÍAS ESTÁN EN LA MAYORÍA DE PUEBLOS y en ellas te venden armas y munición (dependiendo de la armería que visites encontrarás unas u otras). También puedes comprar cebo (para atraer a animales salvajes) o una bandolera muy útil que te permitirá llevar el doble de munición para los fusiles y armas de repetición.

LOS SASTRES venden telas con las que completar algunos de los trajes. También venden el pañuelo, un ítem que te servirá para que tu honor y tu fama no cambien. ■

HAZAÑAS DE VAQUERO

Las aventuras de un vaquero nunca tienen fin. Además de todas las misiones y desafíos, también tienes unos cuantos premios que te llevará un buen rato completar. Aquí encontrarás una detallada explicación sobre como conseguirlos sin perder la cabeza.

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Pistolero	Haz un tiro en la cabeza a cualquier enemigo usando el modo de tiro experto. Cambia la configuración en las opciones a experto y simplemente dispara a alguien a la cabeza (con "dead eye" es más fácil todavía).
Diana	Consigue 250 tiros en la cabeza en cualquier modo de juego. Para ello, evita todo lo posible el apuntado automático ya que se fijará automáticamente en el pecho.
¿Granadas de mano?	Consigue un lanzamiento perfecto en el juego de la herradura. Simple pero difícil. Tienes que pillarle el truco al lanzamiento y tener un poco de suerte para conseguir colocarlo justo en el clavo.
Osando cazar	Mata y despelleja a 18 osos pardos. Para conseguirlo, vete a la zona de Tall Trees y acaba con ellos. Ten cuidado, porque pese a su tamaño es un animal muy silencioso y te puede pillar despellejando a otro animal.
Tras el rastro de De Vaca	Descubre todas las localizaciones del mapa en el modo de un jugador. Lo mejor es comprar los numerosos mapas que encontrarás en las tiendas de los pueblos para no tener que ir a las 94 localizaciones.
Explorador	Obtén el rango legendario en cualquier desafío ambiental en el modo de un jugador. El más fácil de conseguir es el de superviviente, ya que sólo tienes que ir a los lugares que te indicamos en la lista de plantas.
Espíritus malvados	Completa las guaridas de Tumbleweed y Tesoro Azul en el modo de un jugador. Simplemente sigue nuestros consejos para salir airoso (y con más dinero) de cualquiera de ellas.
Austin dominado	Completa las guaridas de Twin Rocks, Pike´s Bassin y Gaptooth Breach en el modo de un jugador. Tan fácil como la anterior. Además, sirven para aumentar el porcentaje de juego completado.
Sin dados	Completa una partida de dado mentiroso sin perder ni un solo dado. Para conseguirlo tienes que ser muy cauteloso y tener algo de suerte, aunque cuantos más dados les quites al principio más fácil será.
El domador indomable	Doma el saddler de Kentucky, el trotón americano y el mestizo húngaro. Tienes que buscarlos por las zonas con caballos dibujados en el mapa. Luego podrás comprarlos en tiendas. Son los 3 mejores caballos del juego.
Hombre de honor... o deshonor	Obtén el máximo rango de fama y el máximo o mínimo rango de honor en el modo de un jugador. Completa todas las misiones principales, las de persona, las guaridas, ayuda a mucha gente por el mapa y lo conseguirás.
Gusto exquisito	Compra un arma rara en una armería. Las armas raras son 5, casi todas prototipos como la escopeta automática o un nuevo rifle de precisión. Para conseguirlas, completa misiones principales, los desafíos y las personas.
La buena acción del día	Ayuda a 15 personas. Se refiere a los eventos aleatorios del mundo que te puedes encontrar. Echa un vistazo a nuestro apartado sobre los eventos en detalle para saber qué cosas puedes hacer y dónde.
Instinto asesino	Completa las guaridas de Fort Mercer y Nosalida en el modo de un jugador. Mira nuestra sección sobre guaridas para conocer la ubicación de las mismas y los peligros que te esperan en ellas.
¿Cuidados o naturaleza?	Completa la misión "Recuerda a mi familia". Consulta los apartados de paso a paso o de misiones de personas de este especial para conocer todos los detalles de la misión.
En el atardecer	Completa "El último enemigo que debe ser destruido". Consulta los apartados de paso a paso o de misiones de personas de este especial para conocer todos los detalles de la misión.
Los beneficios de ser civilizado	Completa "Y la verdad os hará libres". Consulta los apartados de paso a paso o de misiones de personas de este especial para conocer todos los detalles de la misión.
El arma larga de Marston	Mata a 500 enemigos con cualquier fusil, arma de repetición o escopeta en cualquier modo de juego. Es uno de esos logros que caen sobre su propio peso simplemente jugando al juego.
Gran apostador	Gana más de 2.000 fichas en una mano de póquer. Para lograrlo, ponte el traje elegante para poder hacer trampas. Aun así necesitarás tener una buena mano y que alguien más la tenga para que quiera entrar al trapo.
Un alma salvaje	Completa "En casa con Dutch". Consulta los apartados de paso a paso o de misiones de personas de este especial para conocer todos los detalles de la misión.
No más labia	Completa "La hora señalada". Consulta los apartados de paso a paso o de misiones de personas de este especial para conocer todos los detalles de la misión.
Más de un puñado	Gana 10.000 $ en el modo de un jugador. Basta con que la suma del dinero que hayas conseguido (aunque te lo hayas gastado) sea 10.000. Para ganar dinero fácil, captura fugitivos, juega al póquer y ayuda a la gente.

LOGROS Y TROFEOS

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Hijos de Méjico	**Completa "Las puertas de El Presidio". Consulta los apartados de paso a paso o de misiones de personas de este especial para conocer todos los detalles de la misión.**
Tierra de oportunidades	Completa el ataque a Fort Mercer. Consulta los apartados de paso a paso o de misiones de personas de este especial para conocer todos los detalles de la misión.
La clemencia se paga	**Captura a un fugitivo vivo. Para ello, coge un cartel de "Se busca" en alguna de las principales poblaciones, ve hasta su escondite y, tras acabar con todos sus compinches, átale con tu lazo y llévalo a la cárcel más cercana.**
¡Él limpia bien!	Obtén el traje elegante. Consulta el apartado de trajes de este especial para conocer todos los detalles sobre cómo hacerte con ese en concreto.
Cosas curiosas en marcha	**Completa una tarea para una persona. Consulta el apartado de misiones de personas de este especial para saber cómo completar al menos una de estas misiones.**
Ese hombre del gobierno	Completa "Éxodo a EE.UU.". Consulta los apartados de paso a paso o de misiones de personas de este especial para conocer todos los detalles de la misión.
Peleando por el mundo	**Deja inconsciente a alguien en todas las tabernas del juego. Simplemente líate a puñetazos con el primero que veas en todas las tabernas que hay repartidas por el mapa.**
Medalla de oro	Gana una medalla de oro por una misión de combate en el modo de un jugador. Para ello, reintenta una desde el menú de estadísticas, en misiones. Solo valen las de tiros, no una misión de cuidar al ganado, por ejemplo.
Amigos en posiciones elevadas	**Usa una carta de indulto teniendo más de 5.000$ de deuda en el modo de un jugador. Para ello necesitas "liarla parda" para que aumente tu deuda y luego ir a una oficina de telégrafos para usar la carta de indulto.**
Redimido	Alcanza el 100% en la estadística de juego completado del modo de un jugador. Para conseguirlo necesitas hacer de todo: completar los desafíos, las misiones, las personas, ayudar a gente, ganar minijuegos, comprar armas...
Acribillándoles	**Mata a 500 enemigos con un arma con soporte en cualquier modo de juego. Si al terminar el juego aún no tienes este logro, ve a alguna de las guaridas con ametralladoras Gatling, como Fort Mercer, y acaba lo que empezaste.**
Granizo de balas	Mata a 500 enemigos con cualquier pistola o revólver en cualquier modo de juego. Te saldrá solo, pero si no lo consigues quizá es porque hace mucho que no usas las pistolas y sí los rifles y escopetas. Cambia eso.
Selección antinatural	**Mata a un animal de cada especie del juego en cualquier modo de juego. Consulta la tabla con los animales y su localización para despellejar a todos.**
Viaje siempre armado	Completa todas las guaridas en una sola sesión pública de Modo Libre. En el Modo Libre puedes vagar con tus amigos por cualquier punto del mapa sin hacer nada en concreto, así que diviértete en las guaridas con amigos.
Lento con el gatillo	**Consigue 10 asistencias en una sola guarida en una sesión pública de Modo Libre. Para conseguirlo, simplemente tienes que disparar a 10 enemigos en una guarida sin matarlos del todo; que lo haga otro.**
Date un paseo	Ve desde Blackwater a Escalera antes del atardecer en una sesión pública de Modo Libre. Para ello, prepara el viaje como una excursión y sal todo lo pronto que puedas al amanecer, ya que el camino es muy largo.
Grupo de amigos	**Forma una cuadrilla y consigue el número máximo de miembros.**
El rápido y los demás	Sé el jugador con más puntuación en tres partidas públicas de "todos contra todos" consecutivas. Básicamente, consiste en que las ganes todas y que lo hagas con estilo.
Cómo se ganó el oeste	**Alcanza el máximo rango de experiencia en multijugador.**
¡Vamos, equipo!	Debes estar en el equipo ganador de 4 victorias consecutivas en cualquier partida pública por equipos. Para conseguirlo sólo necesitas que tus amigos de cuadrilla sean muy buenos. No necesitas ni disparar.
El más buscado	**Sé un "enemigo público" durante 10 minutos y escapa con vida en una sesión pública de Modo Libre. Ve "haciendo el cabra" por todo el mapeado (mejor en ciudades) junto a tus amigos para hacerlo más fácil.**
Red Dead Rockstar	Mata a un desarrollador de Rockstar o a alguien con este logro en una partida pública de multijugador.
Trofeo Platino	**Consigue el resto de trofeos.**



Y EL MES QUE VIENE...

NO TE PIERDAS LA SEGUNDA PARTE DE ESTE ESPECIAL CON:

- MAPAS Y ESTRATEGIAS DEL MODO MULTIJUGADOR
- COMO COMPLETAR EL 100% DEL JUEGO
- TODAS LAS ARMAS
- ¡Y MUCHAS COSAS MÁS!



HOBBY CONSOLAS

